WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - MYST IV: REVELATION - EVIL GENIUS

59 NOV 2004 124 PAGINI 75.000 LEI



XtremPC CD

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

PC-UL ANULUI



CURSA PENTRU TITLU

PHOTOKINA 2004



LUMEA FOTOGRAFIEI

ÎNFRUNTARE PE PCI EXPRESS

SOLUȚII PENTRU NOUA PLATFORMĂ

ROME: TOTAL WAR



ÎMPĂRATUL JOCURILOR DE STRATEGIE

VITEZĂ ȘI CAPACITATE

EVOLUȚIA DVD-URILOR CONTINUĂ



UMFLĂ POTUL!

diverta

1 X TRUST 735S POWERCAM ZOOM
5 X 4500P 5.1 HOME THEATRE SYSTEM
10 X WIRELESS OPTICAL DESK SET



VIITORUL BENCHMARK-ULUI - STRES PENTRU COMPONENTELE SISTEMULUI

Nici o şansă pentru mini PC-uri?

Când Shuttle a anunţat primul mini PC din lume, toată comunitatea IT a privit acest produs ca pe o simplă ciudăţenie. Nimeni nu-i acorda nici cea mai mică şansă de a obţine un succes pe piaţă. Deoarece primele versiuni nu dispuneau de slot AGP, performanţele sistemelor mini PC erau foarte mici în aplicaţii grafice. Cum preţul unui asemenea sistem era asemănător cu cel al unui desktop mult mai performant, singura destinaţie a unui mini PC era un birou, unde spaţiul şi aspectul contau cu adevărat. Odată cu apariţia mini PC-urilor cu slot AGP, interesul utilizatorilor pasionaţi de jocuri s-a manifestat imediat, iar participanţii la manifestări de genul "LAN-party" au fost încântaţi să aibă un calculator performant uşor de transportat într-o geantă.

Pe piaţa internaţională, conceptul de calculator cu dimensiuni reduse destinat să fie instalat chiar şi în sufragerie a declanşat o adevărată modă în rândurile utilizatorilor. După ce această idee a fost susţinută cu tărie de Intel, toţi producătorii de plăci de bază, fără a mai sta mult pe gânduri, au lansat fiecare propriile modele de mini PC.

Deoarece placa de bază trebuia reproiectată pentru mini PC-uri şi vânzările au fost cu mult sub aşteptări, mulţi dintre producători au început să-şi piardă din entuziasm şi să lanseze din ce în ce mai puţine modele. Prin urmare, preţul este încă mare, mai ales pentru puterea de cumpărare a pieţei din România. Nu ştiu câţi dintre voi deţin un mini PC, însă noi avem foarte puţini prieteni care au acasă o astfel de soluţie. Recunoaştem deschis că mulţi dintre noi ne dorim un mini PC cu design deosebit în sufragerie pentru activităţi multimedia de genul vizionării unui film pe DVD sau pentru a asculta muzică. Dar, când vine vorba de preţul unui asemenea sistem, ne dăm seama că este mai convenabil să cumpărăm un player DVD care poate să redea şi filme pe DVD şi CD-uri audio (chiar CD-uri cu fişiere mp3 sau DivX).

Vânzările mici de mini PC-uri din România conduc la următoarele două concluzii: preţurile nu vor scădea şi aceste sisteme vor fi cumpărate doar de cei care îşi doresc un asemenea sistem indiferent de preţ.

Aşteptăm pe adresa de e-mail a redacţiei (redactia@xtrempc.ro) opinia voastră referitoare la acest subiect şi răspunsurile la întrebările: "Conceptul de mini PC mai are şanse de reuşită pe piaţa din România?", "V-aţi gândit să achiziţionaţi în viitorul apropiat un sistem mini PC?".


Echipa XtremPC

NOIEM

BRIE





Echipa
Liviu Marica redactor-șef
Ionuț Alexandru Popa redactor hardware
Liviu Andrei Mihai redactor software
Adrian Dorobăț redactor jocuri
Bogdan Bridinel redactor jocuri
Anda Drăgnuță redactor jocuri
Cristian Agatie editor CD/DVD

Design
Cristina Hanciarec tehnoredactare
Mona Petre grafică

Publicitate & PR
Cristina Savu director vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacția
Adresă: Str. Aleksandr Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66
Fax: 021-230.29.76
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD/DVD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor
E-mail: cititori@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Str. Aleksandr Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66

ISSN
1582-2818



Publicație auditată BRAT
pe perioada ianuarie-iunie 2004

IT express



Liviu Marica

Alo, sunt eu, virusul!

Teama că telefonul mobil se poate infecta cu viruşi informatici a devenit realitate.

Concurenţa acerbă de pe piaţa telefoanelor mobile a condus la apariţia unor terminale din ce în ce în mai sofisticate şi cu tot mai multe funcţii. Zilele când un telefon era folosit numai pentru comunicaţie vocală au apus de mult. Azi un telefon poate trimite SMS-uri, e-mail-uri, fişiere video, imagini, tonuri de apel, poate rula jocuri sau poate fi conectat la o imprimantă pentru a tipări pozele pe care le-ai făcut tot cu el. Telefonul mobil tinde să devină din ce în ce mai complex, iar, dacă vrei să-i cunoşti toate funcţiile, manualul de instrucţiuni care îl însoţeşte nu mai poate fi neglijat.

Creşterea complexităţii şi, mai ales, posibilitatea de a rula software a condus, cum era de aşteptat, la apariţia problemelor.

Primul semnal de alarmă important a fost în primăvara acestui an, când s-a descoperit că anumite modele de telefoane dotate cu Bluetooth aveau probleme grave de securitate. Vulnerabilitatea numită "bluesnarfing" permite unei persoane rău-intenţionate să intercepteze un telefon prin Bluetooth. După ce atacatorul preia comanda telefonului respectiv, acesta poate citi, copia şi modifica agenda telefonică. Mai mult decât atât, anumite modele de telefoane permit atacatorului să schimbe setările, să efectueze apeluri sau să trimită SMS-uri. Companiile producătoare s-au grăbit să lanseze update-uri software pentru respectivele modele, însă problemele de acest gen pot să reapară în orice moment.

Pe data de 14 iunie 2004 un grup numit "29A" a trimis către companiile producătoare de antivirus un concept de virus care se răspândea pe smartphone prin Bluetooth. Numit Cabir, acest virus este de tip vierme şi caută să infecteze toate dispozitivele care au activată conexiunea Bluetooth. Chiar şi o imprimantă care dispune de Bluetooth poate fi atacată. Cabir transmite un fişier de tip .sis care este instalat în directorul APPS. Singurul lucru deranjant pe care îl face Cabir este scurtarea autonomiei telefonului, deoarece conexiunea Bluetooth este folosită în permanenţă de virus pentru a căuta noi posibile victime. Site-ul firmei F-Secure descrie foarte bine modul de manifestarea al virusului Cabir (www.f-secure.com/v-descs/cabir.shtml). La o lună diferenţă, SOFTWIN anunţa descoperirea unui virus care afectează dispozitivele mobile Pocket PC şi smartphone. WinCE4.Dust era conceput tot de grupul "29A". Este de menţionat că atât Cabir, cât şi WinCE4.Dust existau numai în variante de laborator, fără a fi răspândite în libertate.

Pe data de 12 august şi-a făcut apariţia pe reţelele peer-to-peer o variantă ilegală a jocului Mosquito. După puţin timp s-a descoperit că, odată instalat, jocul trimitea fără ştirea utilizatorului SMS-uri către numere cu supertaxă. Iniţial catalogat drept virus de tip troian, comportamentul ascuns al jocului s-a dovedit a fi un mod de protecţie împotriva ulilizării sale ilegale. Tot în luna august, o serie de utilizatori au intrat în panică atunci când au primit un SMS care comunica un cod, un număr de telefon şi o adresă web împreună cu informaţia că telefonul este infectat cu virusul T-Virus. Totul s-a dovedit a fi o campanie de marketing pentru jocul Resident Evil: Outbreak.

În luna octombrie, virusul Cabir a fost descoperit în libertate, numeroase telefoane din Singapore fiind infectate.

Nici Cabi şi nici WinCE4.Dust (Mosquito nu poate fi considerat virus) nu pot fi consideraţi periculoşi, însă nu putem şti dacă viitori viruşi de telefon mobil se vor rezuma doar la consumarea bateriilor.

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



CONTRAEDITORIAL: UN HACKER FACE CARIERA

Ne-am fi imaginat că, după editorialul din XtremPC 58 referitor la posibilitatea ca tânărul creator al viruşilor Netsky şi Sasser să fie angajat de o firmă din domeniul securităţii, cititorii se vor împărţi în două tabere. Nu s-a întâmplat chiar aşa însă. Majoritatea celor care au răspuns (unii dintre ei chiar în cadrul forumului XtremPC) au fost destul de echilibraţi, observând toate aspectele problemei, însă au sfârşit prin a concluziona că dezavantajele sunt mai mari decât avantajele. Principala problemă este considerată, la fel ca în articol, posibilitatea ca această ştire să-i impulsioneze şi pe alţii să îşi demonstreze abilităţile în acest fel. Mai jos puteţi citi o scrisoare destul de lungă şi elaborată, care atinge majoritatea aspectelor problemei.

"Securepoint nu este nici prima şi nu va fi nici ultima firmă ce va face acest lucru, şi îl va face public (să nu uităm de legendarul Kevin Mitnick, a cărui situaţie nu diferă prea mult de cea în discuţie)."

TEREN MINAT

De la: Marius Gîtlan
Pentru: redactia@xtrempc.ro



Mă numesc Marius Gîtlan şi sunt un loial cititor al revistei voastre. De aceea am considerat, din mai multe motive, că acum este momentul să mă adresez talentatului "staff" al revistei sus-amintite. Primul motiv ar fi editorialul din numărul anterior, cu o idee demnă de dezbătut: "Este prea târziu pentru un cyberpunk să-şi aleagă drumul după ce a mers pe cel rău? Dacă da, atunci ce riscuri va implica această alegere?". Consider în primul rând faptul că firma Securepoint merge pe un teren denivelat şi plin de obstacole în ceea ce priveşte propunerea făcută tânărului Sven. Prin acest prim pas, nimeni nu poate spune că aceasta a fost o decizie venită din partea unor oameni raţionali, dat fiind cazierul lui Sven. Dar, din perspectiva proverbială a circumstanţelor, şi anume "e nevoie de un hoţ pentru a prinde un hoţ" (a se înlocui "hoţ" cu "creator de viruşi", pentru varianta modernă), se pare că începe să aibă sens. Desigur, dacă ar fi fost atât de simplu, toţi hoţii şi tâlharii din puşcării ar face bani sfătuind "domnii în albastru" cum să-şi facă slujbele. Dar adevărul este că nu toţi renegaţii din lumea de azi sunt atât de dornici să-şi ofere serviciile părţii adverse, din cauza senzaţiei de trădare a propriei părţi, dar mai ales pentru ura ce le-o poartă oamenilor legii. Totuşi, se pare că unii dintre ei, cum este Sven, nu au credinţe puternice, astfel acesta permiţându-şi să accepte propunerea făcută de compania IT, probabil cu speranţa de a rămâne "conectat" la lumea sa digitală sau pur şi simplu din căinţă. Dar nimeni nu îi mai poate oferi multă încredere după cele petrecute, făcându-se simţită încă de pe acum discriminarea pe care unii angajaţi şi aproape toţi clienţii superficiali o vor face.

"Odată ce ai fost criminal, vei rămâne întotdeauna unul", cel puţin în ochii publicului ce se pripeşte să tragă concluzii. Pentru alţi tineri aspiranţi în domeniul IT&C, acest eveniment poate fi înţeles greşit şi poate avea cauze nedorite în comunitatea lor. Dar impactul nu va fi simţit, avându-se în vedere că Securepoint nu este nici prima şi nu va fi nici ultima firmă ce va face acest lucru, şi îl va face public (să nu uităm de legendarul Kevin Mitnick, a cărui situaţie nu diferă prea mult de cea în discuţie). Nu putem decât să sperăm că tânărul Sven îşi va face treaba cum poate mai bine, câştigându-şi, probabil, cu timpul încrederea şi reputaţia pe care le merită.

În rest, aş dori să spun că sunteţi, fără îndoială, revista pe care orice om la orice vârstă ar trebui să o citească şi să o preţuiască. Pentru mine nu contează paginile de jocuri în plus, mai multe programe pe CD sau mai puţine reclame. Cele mai importante atribute sunt echilibrul şi originalitatea. Şi spun asta cu toată convingerea că voi aveţi cantităţi industriale din amândouă. Nu cred că ar trebui să faceţi sacrificii ce i-ar supăra pe unii cititori, de dragul altora. Asta nu înseamnă că nu trebuie să ascultaţi cititorii şi dorinţele lor. Acestea trebuie măsurate şi iar măsurate, până ajung la o stare de echilibru. Dar voi ştiţi asta.

Numărul din octombrie mi-a plăcut foarte mult, în special pentru că eu sufăr de "sindromul nevoii de laptop". Se pare că numai lucruri pozitive pot spune despre revista voastră. Fiţi mândri de ea! Acum câteva zile mă uitam pe un "PC Market" din '98 şi deodată m-am simţit mai bătrân cu vreo 10 ani. Aspectul era nefinisat, rubricile scurte. Se poate spune că evoluţia este o plăcere.

XtremPC: **Da, în mod clar cei de la Securepoint calcă pe un teren nesigur, deşi, după cum au mai observat şi alţii, nu sunt chiar primii. Principala noastră problemă este că, oricât am vrea să credem că o fac din motive corecte, avem o senzaţie supărătoare că nu este aceasta cauza. Întâmplarea pare o manevră de marketing menită să facă reclamă firmei, şi una destul de reuşită, ţinând cont de faptul că şi noi vorbim despre asta. În afară de notorietatea astfel căpătată, Securepoint mai beneficiază şi de aura de**

INTRA IN CONTACT!


ADRESA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1


E-MAIL:
redactia@xtrempc.ro


TELEFON:
021-231.28.66


FAX:
021-230.29.76

genialitate ce înconjoară orice hacker celebru. Pe nedrept, aceştia sunt consideraţi superiori programatorilor obişnuiţi, care îşi fac munca de zi cu zi fără a le cauza probleme altora.

Totuşi, nu putem să nu remarcăm că încadrarea lui Sven în categoria "criminali" este puţin cam dură. La vârsta lui este uşor să iei decizii greşite, care să te urmărească tot restul vieţii. Foarte probabil, el nici nu are o minte criminală, ci doar o încredere prea mare în forţele proprii şi o anumită incapacitate de a înţelege consecinţele pe care le pot avea faptele sale. Ideea că poate reveni pe drumul cel bun nu ni se pare deloc deplasată, dar am fi dorit să se desfăşoare într-un mod mai normal, fără tam-tam-ul unei dezbateri publice.

În ceea ce priveşte finalul scrisorii tale, îţi mulţumim pentru aprecieri. Este adevărat, nu putem împăca toţi cititorii, pentru că nu sunt cu toţii de aceeaşi părere, dar încercăm să ne apropiem cât mai mult de acest deziderat.

››› Articole despre istorie ›››

De la: Nopcea Flavius
Pentru: redactia@xtrempc.ro


În primul rând, vreau să vă spun că sunt foarte dezamăgit că de pe coperta revistei a dispărut acea frază "celebră". Sper că o veţi reintroduce cât mai repede! Per ansamblu, revista este foarte bună, dar cred că se axează prea mult pe hardware. Eu aş dori articole mai variate. Spre exemplu, nu demult au apărut versiunile Red Hat 9 şi Mandrake 10, şi în revistă nici măcar un rând despre ele. Calculatoarele nu înseamnă doar Windows. Comunitatea Linux din România este una serioasă, şi măcar un articol la cinci numere ar fi ceva. Apoi, vreau să vă felicit pentru seria de articole despre genurile de jocuri. Foarte bună! Vă dau câteva idei pentru continuare: istoria unor companii celebre, istoria Windows-ului, istoria unor componente hard! A ieşit Maya 6... Sper la un articol.

Sper, de asemenea, la un test de monitoare CRT (cine îşi permite flat-uri?). Şi ar fi ideal dacă aţi face doar un test hardware într-un număr. Nu memorii, nu scannere şi imprimante foto în acelaşi număr, că e prea de tot! Sper să ziceţi mai multe despre DOOM 3 şi în numărul viitor, aşa cum aţi făcut cu Dungeon Siege! Per ansamblu, revista este undeva între notele 8 şi 9. Am văzut că vi s-a cerut mărirea numărului de pagini. Foarte bine! Dacă aţi mai adăuga măcar 20 de pagini, ar fi super. Sunt dispus să plătesc mai mult.

La rubrica de link-uri de pe Net, nu ne mai bombardaţi cu link-uri unde îţi arată principiile funcţionării unui PC!

Să vă întreb ceva: redactorul de la jocuri are acelaşi salariu ca ceilalţi? Mie mi se pare un lucru destul de uşor să te joci toată ziua. Mai vizitezi nişte pagini de ştiri, nişte forumuri, apoi scrii un articol cât de cât obiectiv despre impresiile lăsate de joc. Ăsta da loc de muncă (ar trebui un spor pentru prea mult timp petrecut în faţa monitorului)!

P.S. 1. Dacă va fi o mărire a numărului de pagini, pe când să mă aştept?

P.S. 2. Nu ar fi ideal ca cel puţin pe DVD să fie rezervaţi 100/150MB pentru programele create de cititori? Sigur aţi creşte numărul de cumpărători. Aşa ne facem şi noi reclamă la propriile creaţii şi aţi fi foarte cunoscuţi în ţară. Plus că aţi atrage şi persoane care nu au cumpărat reviste IT în viaţa lor.

XtremPC: În privinţa frazei de pe copertă, am dat explicaţii şi în ediţia trecută a rubricii. Ne pare rău, dar nu toate lucrurile sunt destinate unui trai veşnic. Cât despre articolele cu tentă istorică, poţi să stai liniştit, ele vor mai exista. Acum avem în pregătire o serie de articole despre istoria graficii pe calculator, sugerată de un alt cititor. Celor care s-au arătat îngrijoraţi în această privinţă le dăm asigurări că nu am uitat, dar munca de documentare necesară este una destul de serioasă.

Despre DOOM 3 nu considerăm că se mai pot scrie multe lucruri în acest moment, dar, atunci când vom avea noutăţi, poţi fi sigur că nu le vom păstra pentru noi. Dacă tot suntem la capitolul jocuri, îţi vom spune că munca unui redactor în acest domeniu nu este atât de simplă pe cât pare la prima vedere şi implică destul de mult efort. Pe de altă parte, am minţi dacă am afirma că nu este o slujbă plăcută. De altfel, şi redactorii hardware sunt fericiţi, dat fiind că sunt oameni foarte pasionaţi de acest domeniu.

După cum am mai spus-o, nu dorim să creştem dintr-o dată numărul de pagini al revistei într-un mod spectaculos. Vom apela, ca şi până acum, la creşteri treptate, care să nu afecteze preţul. O astfel de creştere, de opt pagini, va avea loc, cel mai probabil, începând cu luna ianuarie a anului viitor.

Iar pe CD şi DVD am fost mereu dispuşi să adăugăm programele trimise de cititori, atunci când acestea ni s-au părut interesante. În cazul în care ai astfel de realizări la activ, le aşteptăm pe adresa redacţiei.

CU OCHII PE FORUM!

mythos

Număr bine realizat, cu articole bune, ca de fiecare dată; interesant editorialul, util testul de camere foto digitale, la fel şi cel de notebook-uri; nici secţiunea de jocuri nu lasă de dorit. În concluzie, număr bun; ţineţi-o tot aşa! Referitor la reţelele powerline, ştie cineva cam cât ar costa echipamentele, că nu văd scris?

XtremPC

Echipamentele respective nu sunt încă distribuite în România, dar sperăm că situaţia se va remedia în curând. De aceea, deocamdată, nu putem estima ce preţ vor avea odată ajunse aici. O altă precizare necesară în privinţa articolului despre echipamentele powerline este că autorul a încercat să nu repete ceea ce s-a scris pe această temă în articolul din XtremPC 49, ci să testeze funcţionarea acestui tip de echipament.

Alex_230

Numărul e bun (puţin sub medie, dar e bun...). Singurul lucru pe care îl am de reproşat sunt sutele de reclame care apar pe fiecare pagină, mai puţin la jocuri. Ce se întâmplă? Dacă iau XtremPC 56 şi mă uit prin el, văd că are mult mai puţine reclame decât acest număr! Nu e un lucru ieşit din comun, dar înainte erau şapte-opt reclame pe câte o pagină, şi mi se pare că era mai bine decât să împărţiţi un articol în două pentru că pe jumătate de pagină este reclamă. În rest, ce să zic, testul de laptop-uri este super, dar am o mică nedumerire: de ce nu a primit Prestigio Nobile 157 titlul de "Soluţie buget"? Mi se pare că este super preţul de 1210$ la performanţele pe care le oferă. Mi-a plăcut "Tehnotrend" (automatul acela de cola este "out of this world"!). Rubrica de jocuri a avut reprezentanţi (cam) mediocri (predomină nota 7). Şi mi s-au părut puţine produsele testate la (ca să vezi!) "Produse diverse".

XtremPC

Reclamele au fost mai numeroase din cauză că mai multe dintre ele au fost de dimensiune mică. Unele s-au încadrat destul de bine în structura revistei, dar, într-adevăr, nu este de dorit ca numărul lor să crească în mod exagerat. În ceea ce priveşte laptop-urile, chiar şi cele mai ieftine sunt destul de costisitoare, deci nu am considerat potrivită ideea de a acorda titlul de "Soluţie buget" la această categorie.

Keeper_G

Numai un gamer care are bani de aruncat ar cumpăra Acer Ferrari şi cred că sunt foarte puţini în România; articolul ("Putere Comprimată" - n.r.) pune accent pe performanţă, când un notebook are ca ţintă principală persoanele care sunt interesate în primul rând de mobilitate şi autonomie ca să-şi desfăşoare activitatea. Performanţa trebuie să fie doar decentă. Testul este practic inutil, din moment ce toate notebook-urile testate au autonomie până în două ore. Cred că pe mulţi îi interesează cele care au de la patru ore în sus.

XtremPC

Testul a fost destinat laptop-urilor concepute special pentru jocuri, de aceea am luat în considerare în primul rând performanţa, şi nu autonomia. Credem că simplul fapt că laptop-urile pentru jocuri există demonstrează că este o piaţă pentru ele. Principala lor utilitate este transportul la LAN-party-uri, fenomen care, într-adevăr, nu este foarte răspândit în România. Dar noi dorim să oferim cititorilor informaţii despre toate aspectele domeniului IT, nu numai despre cele mai accesibile şi mai populare dintre ele.

Supraveghere audio

NECESITATE SAU MANIE?

Un sistem de supraveghere audio dezvoltat de cercetătorii din Statele Unite ar putea fi adoptat pe scară largă ca măsură preventivă de creştere a ordinii şi securităţii publice.



Ted Berger, director al Universităţii California, a dezvoltat un sistem audio revoluţionar care recunoaşte şi distinge între diverse sunete. Acesta poate fi antrenat să recunoască anumite sunete, cum ar fi un foc de armă, tăierea gardului de sârmă sau orice alte sunete care ar indica eventuale breşe de securitate. Din acest considerent, poate fi folosit cu succes ca sistem de supraveghere.

Programul are la bază modele matematice care simulează felul în care creierul uman interceptează sunetele şi, în acelaşi timp, poate face distincţie între două sunete asemănătoare mult mai bine decât urechea umană.

Deja o localitate din Statele Unite, Oak Brook, a anunţat că va adopta noul sistem pentru monitorizarea activităţii urbane. Aparatele vor fi montate pentru început pe felinare şi pe stâlpii de înaltă tensiune şi vor intercepta eventualele sunete considerate dubioase, pe care le vor transmite software-ului, care le va procesa şi va determina orientarea camerelor video spre zona din care a venit sunetul respectiv.

Creatorul sistemului susţine că aria de utilizare a acestuia poate fi mult mai largă, unul dintre domeniile de aplicare recomandate de Ted Berger fiind supravegherea graniţelor, unde aparatele ar putea detecta până şi zgomotul paşilor sau discuţiile în şoaptă şi alerta imediat personalul de la graniţă.

Deocamdată, sistemul este departe de a fi adoptat ca standard şi, probabil, va ridica întrebări legate de dreptul la intimitate al individului, care ar putea fi încălcat prin adoptarea pe scară largă a acestui sistem.

Ajutor pentru hackeri

CAPCANA MESAGERIEI INSTANT

Un programator din Statele Unite a dezvoltat o aplicaţie care poate permite hackerilor să controleze de la distanţă alte calculatoare profitând de vulnerabilităţile programelor de Instant Messaging.

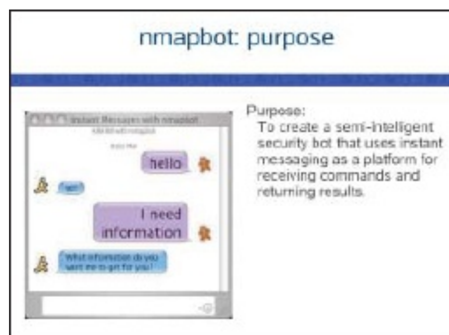
Programele Instant Messenger sunt unele dintre cele mai populare în rândurile utilizatorilor conectaţi la Internet. Principalul beneficiu pe care îl aduc este posibilitatea comunicării în timp real. Pe de altă parte, acestea se dovedesc a fi vulnerabile la atacurile persoanelor răuvoitoare. Unele dintre cele mai populare programe de Instant Messaging - Yahoo! Messenger şi Windows Messenger - au fost deja peticite de mai multe ori din cauza găurilor de securitate descoperite.

O nouă ameninţare la adresa utilizatorilor care folosesc aceste programe pare să vină din partea hackerilor. Ameninţarea este cât se poate de reală deoarece un programator din Statele Unite susţine că a dezvoltat un program capabil să preia controlul de la distanţă asupra calculatoarelor pe care se găseşte instalat un Instant Messenger. Denumit Nmapbot, programul reuşeşte să scaneze porturile unei anumite reţele şi să găsească PC-urile vulnerabile. Ulterior este posibilă declanşarea unui atac de tip DOS (Denial of Service) prin intermediul calculatoarelor controlate.

Abe Usher, creatorul programului, afirmă că prin acest program doreşte doar să atragă atenţia asupra pericolelor care pot surveni din modul în care sunt concepute în prezent programele Instant Messenger. În acelaşi timp, acesta susţine că programul poate fi folosit de către administratorii de reţele, care ar putea gestiona de la distanţă calculatoarele legate în reţea prin intermediul unui telefon mobil sau PDA pe care este instalat un Instant Messenger.

Nmapbot creează sesiuni de chat prin care utilizatorii sunt invitaţi să participe la o anumită discuţie. În momentul în care aceştia acceptă invitaţia, Nmapbot trece la atac prin scrierea în fereastra în care se poartă discuţiile în mod obişnuit a comenzii de activare. Singura condiţie pentru ca acesta să devină activ este prezenţa pe calculatorul-victimă a unei copii a programului. Acesta este momentul în care intervine hackerul, care trebuie să găsească o modalitate prin care să poată copia programul pe calculatorul-victimă. Una dintre variante este reprezentată de crearea unui virus care, odată instalat, să copieze şi programul Nmapbot.

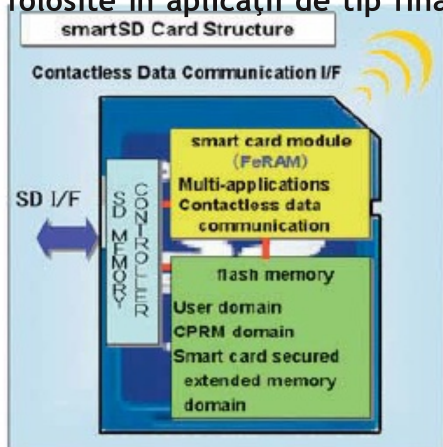
Cu toate acestea, experţii în materie de securitate minimalizează pericolul pe care îl reprezintă un astfel de program. Johannes Ullrich, reprezentantul SANS Internet Storm Center, una dintre cele mai cunoscute companii care dezvoltă soluţii de securitate din Statele Unite, susţine că, "deşi este un program destul de inteligent, Nmapbot nu reprezintă un pericol iminent deoarece nu oferă hackerilor metode noi de a-şi atinge scopul, ci doar o alternativă la care aceştia pot apela".



Panasonic smartSD

CARD DE MEMORIE SD WIRELESS

Matsushita Electric Industrial a anunţat primul card de memorie SD fără contacte directe. Cardurile smartSD pot fi folosite în aplicaţii de tip financiar sau securitate.



Noul card de memorie poartă numele de smartSD şi este o combinaţie între cardurile SD şi smart cardurile fără contact. Dacă cardurile SD sunt cunoscute şi răspândite în România, smart cardurile fără contact sunt rar folosite.

Smart cardurile fără contact au dimensiunile de 85.6x53.98x0.76mm şi pot fi asemănate la exterior cu cărţile de credit. Diferenţa constă în faptul că smart cardurile au integrat un microprocesor pe 8 biţi pentru a mări securitatea tranzacţiilor. Smart cardurile pot avea până la 1kb memorie RAM, 24kb memorie ROM şi 16kb memorie ROM programabilă. Microprocesorul rulează la 5MHz şi foloseşte un set limitat de instrucţiuni destinate în principal criptării. Pentru transferul datelor smart, cardurile folosesc o antenă prin care emit şi recepţionează pe o anumită frecvenţă radio (cu o rază de aproximativ 0.6 metri).

Cardurile smartSD anunţate de Matsushita Electric Industrial (companie cunoscută în special pentru produsele sale ce poartă marca Panasonic) vor moşteni uşurinţa în utilizare a smart cardurilor şi capacitatea de stocare, protecţia şi portabilitatea cardurilor de memorie SD. Cardurile smartSD vor permite transferul rapid al unui volum mare de date în condiţii deosebite de securitate şi vor fi compatibile cu numeroase aplicaţii. Partea de smart card din smartSD va folosi memorie nonvolatilă FeRAM (RAMferoelectric), ce oferă o viteză de cinci ori mai mare decât metoda convenţională, care folosea memoria EEPROM. Cantitatea mare de memorie flash din partea de SD din smartSD poate fi folosită pentru protecţia unor date importante prin criptarea lor cu microprocesorul din partea de smart card. Datele din această memorie extinsă au o rată de transfer de 600kbps. Succesul acestui nou produs se bazează pe vânzările foarte bune atât ale cardurilor SD, cât şi ale smart cardurilor.

Primele mostre smartSD vor fi disponibile în luna decembrie, iar producţia de masă va începe la sfârşitul anului 2005.

Dacă doriţi să aflaţi mai multe detalii despre smartSD, puteţi accesa pagina de Internet http://panasonic.co.jp/corp/news/official.data/data.dir/en041001-2/en041001-2.html.



Texas Instruments Hollywood

DIGITAL TV PE CELULAR

Lansarea de către Texas Instruments a primului chip ce aduce televiziunea digitală pe dispozitivele mobile va impulsiona dezvoltarea unei infrastructuri dedicate în următorii ani.

Când auzim de Hollywood, ne gândim instinctiv la centrul cinematografiei americane. Pe acest lucru s-a bazat şi Texas Instruments în momentul lansării primului chip, numit "Hollywood", ce va permite recepţionarea televiziunii digitale pe telefoanele mobile de generaţie 2.5G şi 3G.

În acest moment există posibilitatea recepţionării semnalului TV pe telefoanele mobile, conţinutul fiind transmis prin intermediul reţelei de telefonie. "Hollywood" va duce mai departe tehnologia, permiţând recepţionarea aceluiaşi conţinut cu al televiziunii digitale actuale prin folosirea unei infrastructuri dedicate telefoniei mobile. Utilizatorul va avea acces la servicii precum recepţia în direct a emisiunilor preferate, servicii de tip pay-per-view, televiziune interactivă, muzică şi videoclipuri la comandă, ghid TV etc. Avantajele nu se opresc aici, deoarece "Hollywood" va permite creşterea calităţii recepţiei, serviciile transmise în mod streaming prin reţelele actuale permiţând vizionarea la 1-15 cadre pe secundă a posturilor TV, faţă de televiziunea digitală, ce promite 25-30 de cadre. Fabricat în tehnologia de 0.09 microni, "Hollywood" va fi o soluţie single chip caracterizată prin consum scăzut de curent şi spaţiu ocupat redus şi va folosi interfaţa platformei Texas Instruments OMAP, adoptată de peste 15 ani în industria dispozitivelor mobile.

Platforma OMAP este formată din procesoarele multimedia Texas Instruments, programele şi suportul tehnic ce permit realizarea în scurt timp a unui dispozitiv wireless. OMAP va permite producătorilor care adoptă "Hollywood" să creeze interfeţe personalizate cu utilizatorul. Pentru ca "Hollywood" să aibă succes este necesară compatibilitatea cu cât mai multe standarde de televiziune digitală. Din experienţă, Texas Instruments a ales acele standarde deschise, cele proprietare având întotdeauna suport şi răspândire mai restrânsă. "Hollywood" este compatibil cu standardele Digital Video Broadcasting - Handheld (DVB-H) şi Integrated Services Digital Broadcasting - Terrestrial (ISDB-T). Texas Instruments se aşteaptă ca în anul 2007 să fie lansate primele produse, odată cu prima etapă de extindere puternică a infrastructurii de televiziune digitală pentru dispozitivele mobile.

Samsung SCH-S250

PRIMUL TELEFON CU CAMERA FOTO DE 5 MEGAPIXELI

Lansarea unui telefon mobil cu cameră foto de 5 megapixeli la doar un an diferenţă de la apariţia modelului de 1 megapixel spune totul despre viteza de evoluţie a acestor aparate.

Telefoanele mobile dotate cu cameră foto sunt deja un succes de piaţă, chiar dacă iniţial au fost considerate de specialişti doar o modă. Samsung Electronics a lansat SCH-S250, primul telefon din lume dotat cu cameră foto de 5 megapixeli. Aceeaşi companie fiind prima care a pus în circulaţie în urmă cu un an primul telefon din lume cu cameră foto de 1 megapixel, acum patru luni anunţând o variantă cu 3.2 megapixeli.

Dintre caracteristicile mobilului Samsung SCH-S250 putem aminti funcţii precum Mobile Banking Service, TTS (Text to Speech), rulare fişiere mp3. Poate înregistra până la 100 de minute video la rezoluţia 320x240 pixeli. Dacă în timpul jocului utilizatorul primeşte un apel, după ce convorbirea se termină, jocul se poate relua exact din punctul unde a fost lăsat.

Ecranul LCD de 2” are 16 milioane de culori şi rezoluţia de 240x320 pixeli. Dimensiunile nu sunt mari (115x49.5x18.5mm), iar greutatea este de 116g.

Samsung SCH-S250 va fi disponibil pentru început numai în Coreea de Sud, urmând să fie diponibil în câteva luni şi pe piaţa internaţională. Preţul nu a fost încă dezvăluit.

Specificaţii

	Samsung SCH-S250
Dimensiuni	115x49.5x18.5mm
Greutate	116g
Bandă	CDMA2000 1X
Ecran	2.0” 16 milioane de culori (240x320)
Cameră foto	Senzor CCD de 5 megapixeli
Tonuri de apel	64 sunete polifonice
Memorie externă	32MB (RS-MMC)
Memorie internă	94MB
Înregistrare video	100 minute



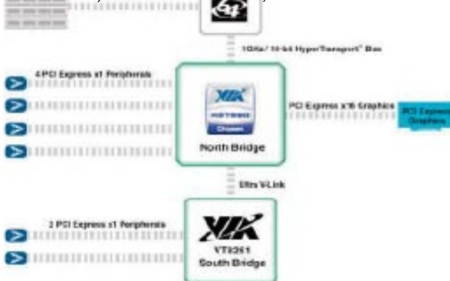
K8T890 Pro / nForce4 SLI

Doua PCI Express pentru AMD

Este bine cunoscută lupta dintre NVIDIA şi VIA pentru supremaţie pe platforma AMD. Acum, un nou război se întrevede la orizont: K8T890 Pro versus nForce4 SLI.



Odată cu prezentarea soluţiei NVIDIA SLI, toată lumea s-a întrebat când va fi disponibil un chipset care să permită realizarea unei plăci de bază cu două sloturi grafice PCI Express, destinată utilizatorilor obişnuiţi. La acel moment era disponibil un singur chipset Intel, care suporta două sloturi grafice PCI Express, însă acesta era destinat procesoarelor Xeon, prin urmare fiind inaccesibil utilizatorilor obişnuiţi. Toată lumea s-a gândit că NVIDIA va lansa imediat un chipset cu suport PCI Express, chiar dacă compania a păstrat cât de mult a putut secretul. În acest moment chipset-urile grafice care suportă tehnologia SLI sunt GeForce 6800 Ultra, GeForce 6800 GT şi GeForce 6600 GT.



VIA a acţionat mai rapid decât NVIDIA şi a anunţat chipset-ul K8T890 cu suport pentru PCI Express. Dezamăgirea a fost mare atunci când am aflat că VIA K8T890 suportă 4 sloturi PCI Express 1X şi unul grafic 16X. Prin urmare, soluţia SLI de la NVIDIA nu se putea rula pe plăci de bază realizate cu K8T890. Mai rămânea o singură speranţă: varianta Pro a chipset-ului K8T890. Totuşi, nici până la ora când acest articol a fost scris, VIA nu a lansat oficial K8T890 Pro. VIA K8T890 suportă procesoarele AMD Opteron, Athlon FX, Athlon 64 şi Sempron pe Socket 939, 940 sau 754. Southbridge-ul va fi VIA VT8251 sau VT8237. Chipset-ul VT8251 mai adaugă suport pentru 2 sloturi PCI Express 1X. Deoarece Athlon XP nu va avea niciodată suport pentru slot grafic PCI Express 16X, southbridge-ul VT8251 poate fi folosit de producătorii de plăci de bază pentru a adăuga sloturi PCI Express 1X pentru platforma Socket A. Chipset-ul K8T890 Pro va avea implementată soluţia VIA pentru două plăci grafice PCI Express. Această tehnologie a fost denumită VIA DualGFX Express, iar avantajul unui sistem care are implementată această soluţie a fost explicat destul de neconvingător. VIA a declarat că un sistem având placă de bază cu 2 sloturi grafice PCI Express poate să folosească două plăci video, prin urmare utilizatorul va putea să utilizeze două monitoare. Mai mult, dacă plăcile video sunt dual head, utilizatorul va avea ocazia să folosească patru monitoare. Deoarece este rivala NVIDIA, VIA nu a spus nimic despre ceea ce conta cu adevărat: plăcile de bază cu K8T890 Pro vor avea drept principal avantaj faptul că vor putea utiliza soluţia NVIDIA SLI. Chipset-ul K8T890 Pro va avea suport pentru configuraţiile dual Opteron, caracteristică ce îl recomandă pentru piaţa de servere. Să sperăm că acest lucru nu va ridica foarte mult preţul lui. Noile chipset-uri VIA vor beneficia de driveri unificaţi Hyperion. NVIDIA nu s-a grăbit şi, la aproape o lună diferenţă de VIA a anunţat mult aşteptatul chipset nForce4. Vom asista la trei variante ale acestui chipset: nForce4, nForce4 Ultra şi nForce4 SLI. Varianta nForce4 SLI va avea 20 de benzi configurabile PCI Express, astfel încât vor putea fi folosite două plăci grafice.

Nu ne mai rămâne decât să aşteptăm să realizăm un versus între cele două chipset-uri, nForce4 SLI şi K8T890 Pro, cu două plăci grafice montate SLI.



REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

ELKOTech România - cinci ani de activitate

ELKOTech România a aniversat în această toamnă cinci ani de activitate. Firma a reunit la hotelul Piatra Mare din Poiana Braşov cei mai importanţi parteneri ai săi, clienţi şi distribuitori. Cu această ocazie, au fost organizate seminarii care au cuprins prezentările gazdelor, ELKOTech România şi ELKO Group Corporate, precum şi prezentări ale partenerilor: Intel, Gigabyte, Western Digital şi D-Link. Invitaţii au avut ocazia de a cunoaşte cele mai importante momente din istoria firmei ELKOTech. Înfiinţată în anul 1999, ELKOTech România a pornit cu trei angajaţi, iar în prezent aceştia sunt în număr de 19. În anul 2003, ELKOTech România a atins o cifră de afaceri de 11.8 milioane de dolari şi plănuieşte o creştere de 25% anul acesta. Cinci dintre ţările unde ELKO Group îşi desfăşoară activitatea (Estonia, Lituania, Letonia, Slovacia şi Slovenia) au aderat deja la Uniunea Europeană, iar România va fi membră din anul 2007. Noile ţări care au aderat la Uniunea Europeană vor beneficia de o sporire a investiţiilor în industria IT. Deja previziunile specialiştilor indică un trend ascendent pentru România.

www.elko.ro



Connex şi Raiffeisen Bank extind myBanking

Connex şi Raiffeisen Bank au anunţat extinderea serviciului myBanking cu noi funcţionalităţi datorită cărora utilizatorii myBanking beneficiază de următoarele servicii: Transfer intrabancar şi interbancar, "ATM în zonă" şi "Bancă în zonă". Cu ajutorul serviciului Transfer intrabancar, utilizatorii myBanking pot face transferuri direct de pe telefonul mobil către alte conturi deschise la Raiffeisen Bank. Transferul interbancar, oferit în premieră pe piaţa românească, permite utilizatorilor myBanking să efectueze transferuri de la conturile Raiffeisen Bank către conturile oricărei alte bănci, atât în ţară, în aria de acoperire a reţelei Connex, cât şi în roaming. Noile facilităţi sunt valabile exclusiv pentru conturile în lei. Noile servicii "ATM în zonă" şi "Bancă în zonă" oferă clienţilor myBanking posibilitatea să utilizeze telefonul mobil pentru a afla care este cel mai apropiat ATM Raiffeisen sau cea mai apropiată sucursală Raiffeisen Bank. Serviciul poate fi activat numai de către client prin apelarea numărului *600.

www.connex.ro
www.rzb.ro



Local Loop Technologies

În perioada 5-7 octombrie a avut loc în Bucureşti, la World Trade Plaza, cea de-a treia ediţie a International Broadband Communications Conference. Ediţia din acest an a conferinţei s-a desfăşurat sub numele de Local Loop Technologies pentru a reflecta interesul deosebit pentru tehnologiile de acces în bandă largă manifestat de utilizatori.

Conferinţa a fost structurată în trei secţiuni, acoperind principalele aspecte ale accesului în bandă largă. Astfel, în primele două zile au fost prezentate cele mai importante tehnologii de acces: DSL şi DSL2+ privind accesul în bandă largă prin linii terestre. În a treia zi au urmat CDMA-2000 şi UMTS, cele două tehnologii cu răspândire semnificativă din standardul IMT-2000 (generaţia a treia), precum şi tehnologiile WiFi şi WiMax, considerate tehnologii de acces de generaţia a patra. Ca şi în anii precedenţi, această ediţie a International Broadband Communications Conference s-a derulat pe trei planuri: sesiune plenară de discuţii şi prezentări, întâlniri particulare ("one-to-one meetings") între factorii de decizie politică şi managementul diverselor companii, şi zona de expunere şi demonstraţii pentru soluţiile şi tehnologiile propuse de fiecare participant în parte, prin intermediul spaţiului expoziţional din incinta World Trade Center.

www.broadbandconferences.ro

On demand business

Sala New York din cadrul World Trade Center București a găzduit pe data de 28 septembrie forumul "On demand business Meeting IBM". Gazda evenimentului a fost Vladimir Aninoiu, Country General Manager - IBM România.

Scopul forumului a fost prezentarea celor mai recente apariții, dezvoltări ale portofoliului IBM de produse hardware, software, servicii și soluții oferite pentru a ajuta companiile să răspundă provocărilor cu care se confruntă în mediul on demand.

S-au mai abordat, de asemenea, subiecte privind angajamentul companiei IBM de a susține standardele deschise și sistemul de operare Linux, ca parte integrantă a mediului de operare on demand, precum și modelul IBM de optimizare a utilizării tehnologiei informației într-un anumit domeniu de activitate.

Beneficiile pe care soluțiile complete IBM le aduc companiilor pentru a răspunde provocărilor din mediul de afaceri on demand au fost expuse de către specialiștii invitați și în cadrul celor trei secțiuni speciale ale forumului: "Tendințe software", "Infrastructura - o nouă viziune", "Soluții IBM pentru mediul on demand".

www.ibm.com

No time for downtime



Cea de-a doua ediție a seminarului "No time for downtime", organizată de către Maguay în colaborare cu Intel și Microsoft, a avut loc pe data de 29 septembrie în cadrul hotelului JW Marriott Bucharest Grand Hotel. În cadrul evenimentului au fost prezentate cele mai recente produse, soluții hardware și software, precum și avantajele pe care le oferă aceste inovații IT.

Evenimentul a avut ca invitați reprezentanți ai companiilor Intel și Microsoft: Irinel Burloiu, Channel Field Sales Engineer - Intel Corporation, și Adrian Stoian, MCSE Security, MCT, MSF Practitioner, CISSP - Microsoft România.

Prezentarea serverelor Maguay, susținută de Eduard Pughin, Operational Manager, și Silviu Uta, Technical Manager, s-a axat pe expunerea noilor tehnologii – magistrala PCI Express, procesorul Intel Xeon cu FSB 800MHz și memoria DDR2 – și pe integrarea acestora în serverele Maguay.

www.maguay.ro; www.intel.com
www.microsoft.com

HP își lărgește portofoliul de produse digitale



În această toamnă, compania HP a introdus pe piață o serie de produse Imaging&Printing proiectate special pentru a îmbogăți viața utilizatorilor și a le satisface nevoile digitale. HP este singura companie care oferă produse pentru prelucrarea imaginilor digitale pentru toate etapele, de la captare până la folosirea în comun cu alte persoane. Imprimantele și multifuncționalele HP nou-lansate beneficiază de viteze de imprimare extrem de mari, de până la 30 de pagini pe minut pentru documentele alb-negru și de până la 20 de pagini pentru documentele color. De asemenea, viteza de imprimare a fotografiilor este ridicată, imprimarea unei poze de 10x15cm putându-se efectua în mai puțin de 30 de secunde. O altă noutate introdusă a fost imprimarea fără margine pe hârtie panoramică, dimensiunea acesteia putând ajunge până la de două ori mărimea unei coli A4. În ceea ce privește camerele foto digitale, odată cu introducerea noii serii R, HP a lansat tehnologiile HP Real Life, unice pe piață, care oferă utilizatorilor posibilitatea de a realiza fotografii perfecte în orice condiții.

www.hp.com.ro

OAKLEY Thump

OCHELARII MUZICALI

Dacă vă plac ochelarii de soare şi muzica, atunci aveţi un motiv de bucurie: firma OAKLEY a lansat ochelarii Thump cu player mp3 integrat. Căştile se introduc în urechi şi sunt ataşate de rama ochelarilor. Greutatea ochelarilor OAKLEY Thump este de numai 50 de grame, iar bateria Li-polimer inclusă oferă o autonomie de aproximativ patru ore. Transferul melodiilor sau al datelor de pe calculator se face prin intermediul interfeţei USB 2.0. Dacă deja v-aţi hotărât să cumpăraţi ochelarii Thump, atunci e timpul să vă spun şi preţul lor: varianta cu 128MB de memorie costă 395$, iar varianta cu 256MB şi lentile polarizate ajunge la 495$.

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului



Sony AIBO ERS-7M2/W

CATELUL UPGRADABIL

Câinele este cel mai bun prieten al omului. Sau cel puţin aşa se spune. Prin urmare, Sony a lansat cu mult timp în urmă robotul AIBO care imita destul de bine aspectul şi comportamentul acestui simpatic patruped. În luna octombrie, Sony a anunţat versiunea ERS-7M2/W, care dispune de un software îmbunătăţit ce-i oferă mai multe funcţii. AIBO poate fotografia şi filma cu un aparat foto digital încorporat, iar fişierele pot fi descărcate wireless pe calculator, şi, de acolo, graţie unei aplicaţii software, trimise pe e-mail. Astfel, AIBO poate fi un adevărat câine de pază atunci când plecăm în vacanţă. Cu toate acestea, prefer un câine adevărat, chiar dacă nu ştie să facă poze sau să filmeze. În plus, costă şi mai puţin.

Sony VAIO Type X

TELEVIZORUL VIITORULUI

Nu am întâlnit până acum situaţia în care să fie difuzate în paralel şase programe TV interesante. Dacă totuşi credeţi că în viitor se poate întâmpla acest lucru, puteţi sta liniştiţi: Sony a lansat un echipament (descris ca fiind un server de înregistrare audio-video) dotat cu şapte tunere şi 1 Terrabyte de spaţiu pe harddisk. Dacă plecaţi în vacanţă, vă puteţi programa dispozitivul VAIO Type X să înregistreze toate programele care vi se par interesante. Nu vă faceţi griji de spaţiu, VAIO Type X poate înregistra fără oprire timp de şapte zile. La o asemenea cantitate de material video, opţiunea de sortare şi căutare după tipul programului sau după nume este în mod evident binevenită.

hardware

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478:
CPU - Athlon XP 3200+ / Pentium 4 3.2E
Memorie - 2x256MB Corsair 3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - GeCube Radeon 9800 Pro 128MB
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video:
CPU - Pentium 4 3.2E
Placă de bază - ABIT IC7-G
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

HP PHOTOSMART 2610





Versatilitatea mare, posibilitățile diverse de conectare și calitatea bună în tipărirea foto au adus multifuncționalului HP Photosmart 2610 titlul de "Produsul lunii".



Ionuț Alexandru Popa

LANSATE INAINTE DE A FI GATA

Mișcările menite a atrage clienții cu orice preț au efect negativ pe termen lung.

Într-o industie dinamică cum este IT-ul este importantă orice măsură de promovare a produselor luată de departamentul de marketing, cel mai rapid având cel mai mult de câștigat pe termen scurt. Aici producătorii se bazează pe cumpărătorii care doresc să obțină cel mai bun produs dintr-un anumit segment. Astfel, dacă cineva anunță că tocmai a început livrările unui nou produs ce va atinge un nou nivel al performanței la un preț mai mic decât al modelului anterior are toate șansele să fie luat în seamă. Aceste lansări au de foarte multe ori loc doar pe hârtie, exemplarele disponibile spre vânzare publicului larg nefiind nici pe departe suficiente pentru a acoperi cererea. Totuși, pentru ca această situație să fie posibilă, producătorul trimite câteva exemplare presei IT pentru a confirma prin teste declarațiile din momentul lansării oficiale.

Această situație se repetă din ce în ce mai des, principalii concurenți dintr-un anumit segment luptându-se să atragă cumpărători pentru a-și crește cota de piață. Cei afectați direct de această tehnică de lansări fără acoperire sunt clienții ce văd teste ale unor produse pe care le pot cumpăra doar după câteva luni. În cazul țării noastre, situația este de-a dreptul ilară, spre exemplu, procesoarele AMD Athlon 64 pentru Socket 939 nu sunt de găsit nici în prezent în centrele de distribuție, la peste cinci luni de la lansarea oficială.

Un alt exemplu ar fi cel al plăcilor video NVIDIA GeForce 6800 Ultra și ATI Radeon X800 XT Platinum Edition. În prezent, aceste produse nu sunt disponibile decât în cantități infime sau doar pe site-urile de licitații online la prețuri ce tind spre 1000$, lucru scandalos dacă ne gândim că primele apariții în presă au avut loc cu mai multe luni în urmă. Dacă ar fi fost vorba de serii limitate sau produse destinate colecționarilor, această situație ar fi fost de înțeles, însă, nefiind cazul, nu putem da dreptate giganților ATI și NVIDIA, ce sunt mai mult preocupați de promovarea celui mai puternic produs decât de producerea acestuia în cantități îndestulătoare.

Din păcate, povestea nu se oprește aici, NVIDIA fiind un "deschizător de drumuri" prin lansarea lui GeForce 6200, ce a fost disponibil în cantități așa de mici încât a fost oferit spre evaluare doar presei IT din SUA. Acest lucru nu a făcut decât să înfurie presa de specialiate din afara continentului american, ce s-a văzut dată la o parte, ca și cum nu ar fi existat, doar pentru ca un produs să fie lansat mai repede în mod oficial. Momentan se poate observa un curent de educare a firmelor din producția hardware IT, ce sunt îndemnate de criticile aduse să renunțe la aceste practici ce au ca efect neglijarea cumpărătorului, elementul-cheie pentru o afacere de succes.

Totuși, această situație nu este generală, un exemplu pozitiv în acest sens fiind S3, care nu a anunțat încă oficial viitorul său produs, OmniChrome, o placă video destinată fanilor soluțiilor home theater, ce și-a făcut apariția în articolele site-urilor de review-uri hardware de pe Internet. S3 își urmează astfel politica proprie de a lansa un produs doar în momentul în care îl poate livra în cantități suficient de mari pe canalele de distribuție în săptămâna imediat următoare.

Această situație ne îndeamnă să credem că nu toate firmele neglijează cumpărătorul prin ademenirea acestuia cu produse inexistente sau care își fac apariția la prea mult timp de la lansare, însă, din păcate, acest lucru se întâmplă în fruntea eșalonului, la acei producători de la care ne așteptăm la mai multă grijă pentru principala lor sursă de venit.









Photokina 2004
LUMEA FOTOGRAFIEI

O dată la doi ani oraşul Köln găzduieşte cea mai mare expoziţie din lume dedicată fotografiei. Timp de cinci zile, la Photokina sunt prezentate echipamente şi tehnici fotografice.

Prima ediţie a expoziţiei fotografice Photokina a avut loc acum 28 de ani. Până acum şase ani IT-ul a fost mai mult absent decât prezent la această manifestare. Doar companiile IT care expuneau software dedicat prelucrării grafice erau prezente, iar aparatele foto digitale erau pe acea vreme doar simple ciudăţenii. Dacă era întrebat orice specialist în fotografie despre viitorul aparatelor foto digitale, răspunsurile ar fi fost foarte asemănătoare: nici o şansă de supravieţuire. De atunci lucrurile s-au schimbat în mod radical. La Photokina 2004 camerele fotografice cu film au fost prezentate cu titlu de raritate, în timp ce aparatele foto digitale se întreceau în numărul de megapixeli sau în zoom-uri optice cât mai mari. Asta nu înseamnă că schimbarea s-a făcut peste noapte, şi toţi fotografii au renunţat la film. O parte din fotografii profesionişti încă mai apelează la vechiul film. În schimb, utilizatorii obişnuiţi au realizat ce avantaje imense aduce un aparat foto digital şi au renunţat aproape toţi la vechiul film. În România probabil va mai dura până când majoritatea populaţiei va trece la aparatele foto digitale. Sperăm că în viitor taxele vamale aplicate în prezent acestor produse vor fi eliminate, făcând accesibile pe piaţa românească aparatele foto digitale Pe parcursul expoziţiei Photokina am stat de vorbă cu reprezentanţii celor mai importante firme de pe piaţa fotografiei şi am aflat lucruri interesante despre noile produse şi trend-urile de pe această piaţă. Un subiect dezbătut cu ocazia acestui eveniment a fost filtrul low-pass. Acesta este un strat de sticlă optică amplasat pe senzorul CCD cu scopul de a înceţoşa puţin imaginea în vederea ascunderii micilor anomalii cauzate de liniile în diagonală. Pentru a înţelege mai bine, puteţi face o analogie cu opţiunea de antialiasing din domeniul plăcilor video. Este sau nu necesar acest filtru? Nu este mai bine să-i fie lăsată fotografului opţiunea de a aplica ulterior şi numai dacă doreşte un astfel de filtru într-un program de grafică? Din păcate, prezenţa sau absenţa filtrului low-pass nu este menţionată în detaliile tehnice ale aparatelor foto digitale, astfel încât cumpărătorul ar trebui să întrebe direct producătorul.

Deplasarea echipei XtremPC la Photokina a fost posibilă exclusiv datorită firmei DOLEX PRO GROUP, căreia dorim să-i mulţumim pe această cale.

"Dorinţa noastră este ca aparatele foto digitale Konica Minolta să fie unice"

În dialog cu Konica Minolta despre aparatele foto digitale



Tetsuya Numata
Sales Manager - International Sales and Marketing Division Camera Operation
Konica Minolta Photo Imaging Europe GmbH

XPC: Care este întreaga gamă de produse de la Konica Minolta?
T.N.: Konica Minolta are şase mari divizii: Office Equipment (copiatoare, imprimante, echifax-uri etc.), Optical Products (lentile pentru CD-ROM /DVD), Photo Imaging (aparate foto digitale), Medical Imaging, Graphic Imaging şi Measuring Instruments.

XPC: Ce tehnologii diferenţiază aparatele foto digitale Konica Minolta de concurenţă?
T.N.: Aşa cum am prezentat şi în cadrul expoziţiei Photokina din acest an, aparatele foto digitale Konica Minolta beneficiază de tehnologia revoluţionară Anti-Shake. Este important de ştiut că această tehnologie constă în modificarea poziţiei senzorului CCD (mecanism unic de deplasare pe axele x şi y), astfel încât să compenseze eficient şi rapid mişcările nedorite ale aparatului foto digital. Spre deosebire de soluţiile de stabilizare optică sau electronică ale imaginii, sistemul Anti-Shake nu afectează calitatea imaginii. Prin urmare, toate sistemele de lentile vândute de noi până acum rămân compatibile şi pe viitor cu aparatele foto digitale Konica Minolta şi beneficiază de tehnologia Anti-Shake.

XPC: Ce noi modele de aparate foto digitale intenţionaţi să lansaţi în viitorul apropiat? Ne puteţi spune ce noi tehnologii aveţi în plan să includeţi în viitoarele modele de aparate foto digitale?
T.N.: În primul rând, dorinţa noastră este ca aparatele foto digitale Konica Minolta să fie unice pe piaţă. Eforturile noastre se vor axa şi pe realizarea unor interfeţe uşor de folosit chiar şi pentru utilizatorii care sunt începători în acest domeniu.

XPC: Care este noua etapă în evoluţia aparatelor foto digitale? Care şi când va fi noua creştere a numărului de megapixeli din senzorii CCD?
T.N.: Etapa viitoare va fi legată de schimbarea designului. Următoarea creştere a numărului de megapixeli o preconizăm pentru anul viitor. În 2005, senzorii CCD vor avea între 4 şi 8 megapixeli.

XPC: V-aţi gândit să lansaţi aparate foto digitale cu facilităţi multimedia, cum ar fi player mp3, radio FM, reportofon etc.?
T.N.: Nu, deoarece aceste facilităţi nu sunt esenţiale pentru un aparat foto digital. Noi ne concentrăm eforturile numai pe aspectele cu adevărat importante pentru obţinerea unor fotografii de foarte bună calitate.

XPC: Ce trăsătură consideraţi că este mai importantă pentru utilizator: zoom-ul optic, numărul de megapixeli, rezoluţia video, calitatea lentilelor, mediul de stocare folosit sau preţul?
T.N.: Importanţa acestor caracteristici este dată de categoria de utilizatori. Depinde foarte mult de modul în care doreşte fiecare utilizator să-şi folosească aparatul foto. Pentru o parte din utilizatori este foarte important zoom-ul optic, în timp ce pentru alţii contează mai mult preţul sau rezoluţia maximă la care se poate fotografia.

XPC: Cât de importantă este pentru un aparat foto digital calitatea ecranului LCD?
T.N.: Tendinţa actuală este de a oferi ecrane LCD cât mai mari. În prezent s-a ajuns la 1.8"-2.0", iar în viitorul apropiat vor fi lansate aparate foto digitale cu ecran LCD de până la 2.5". Doresc să adaug că, pe lângă importanţa mărimii ecranului LCD, este de luat în considerare şi calitatea rezoluţiei acestuia.

XPC: Veţi lua în considerare lansarea unor modele de aparate foto digitale wireless pentru o descărcare comodă pe PC sau pe notebook?
T.N.: Cererea pentru astfel de facilităţi nu este suficient de mare. În momentul în care vom aprecia că utilizatorii îşi doresc aparate foto digitale wireless, vom lua în considerare şi acest aspect.

XPC: Care este poziţia pe piaţa din Europa, şi în special din România, a companiei Konica Minolta comparativ cu doi ani în urmă?
T.N.: Pe piaţa din Europa lucrurile nu s-au schimbat foarte mult. Pe piaţa din România lucrurile evoluează mai încet, dar în direcţia pe care o preconizăm. În această perioadă îmbunătăţim prezenţa noastră în ţara dvs., deoarece România reprezintă o piaţă importantă pentru noi.

> "Următoarea creştere a numărului de megapixeli o preconizăm pentru anul viitor. În 2005, senzorii CCD vor avea între 4 şi 8 megapixeli."



CANON POWERSHOT A95

Puterea fotografiei digitale



PowerShot A95 este noul vârf al seriei A de aparate foto digitale Canon. Acest model înlocuieşte PowerShot A80. Senzorul CCD a fost înlocuit cu unul de 5 megapixeli, iar ecranul LCD este rabatabil şi are 1.8". Cu cele nouă preset-uri speciale adăugate, modelul PowerShot A95 a ajuns să aibă cele mai multe dintre toate aparatele foto digitale din gama Canon. În plus, PowerShot A95 conţine şi multe dintre tehnologiile implementate în seriile S şi G, cum ar fi DIGIC şi iSAPS. Dispune de lentile F 2.8 şi zoom optic 3X (echivalent 38-114mm). Funcţia AF în nouă puncte permite o focalizare automată rapidă şi precisă chiar şi atunci când subiectul nu este amplasat în centrul imaginii.

www.canon.com

CASIO QV-R61

Dimensiuni mici, senzor mare



În momentul în care am văzut pentru prima dată aparatul foto CASIO QV-R61, am apreciat dimensiunile lui foarte reduse, de doar 88.3x60.4x33.4mm. Modul de utilizare este uşor de învăţat, fiind descris de reprezentantul CASIO drept "o joacă de copil". După câteva fotografii de test efectuate în standul CASIO, ne-am convins de acest lucru, dar şi de calitatea bună a imaginilor capturate. QV-R61 dispune de un zoom optic de 3X şi de un senzor CCD de 6 megapixeli (5.94 megapixeli efectivi). Fotografiile realizate la rezoluţie şi setări maxime ocupă aproape 3MB. CASIO QV-R61 este disponibil din luna octombrie anul acesta.

www.casio-europe.com

KODAK EASYSHARE DX7590

Funcţii uşor de controlat



Standul Kodak m-a impresionat prin mărimea (un întreg pavilion) şi amplasarea sa strategică. Noul aparat foto digital Kodak EasyShare DX7590 are un design SLR-like şi este bazat pe modelul EasyShare DX6490 căruia i s-au efectuat o serie de upgrade-uri la sistemul software şi la senzorul CCD (de la 4 la 5 megapixeli). La fel ca precedentul model, EasyShare DX7590 este dotat cu lentile Schneider-Kreuznach Variogon cu zoom optic 10X (echivalent 38-380mm). Apertura maximă este de F2.8-F3.7, iar ecranul LCD este de 2.2". Dispune de o memorie internă de 32MB şi este disponibil la un preţ estimativ de 379£.

www.kodak.co.uk

KONICA MINOLTA DIMAGE A200

8 megapixeli și zoom 7X



După ce precedentele modele din seria DiMAGE A au fost denumite A1 și A2, noul aparat foto digital Konica Minolta poartă numele de A200, și nu A3, cum ne-am fi așteptat. Dotat cu senzor CCD 2/3" de 8 megapixeli și lentile Konica Minolta GT APO cu zoom optic 7X, DiMAGE A200 este capabil să realizeze fotografii cu o calitate foarte bună, chiar dacă utilizatorul nu stăpânește foarte bine tehnicile fotografice. Sistemul Anti-Shake stabilizează imaginea prin modificarea poziției senzorului CCD, în funcție de mișcările nedorite ale aparatului foto. În standul Konica Minolta am urmărit o demonstrație care m-a convins de eficiența acestei tehnologii.

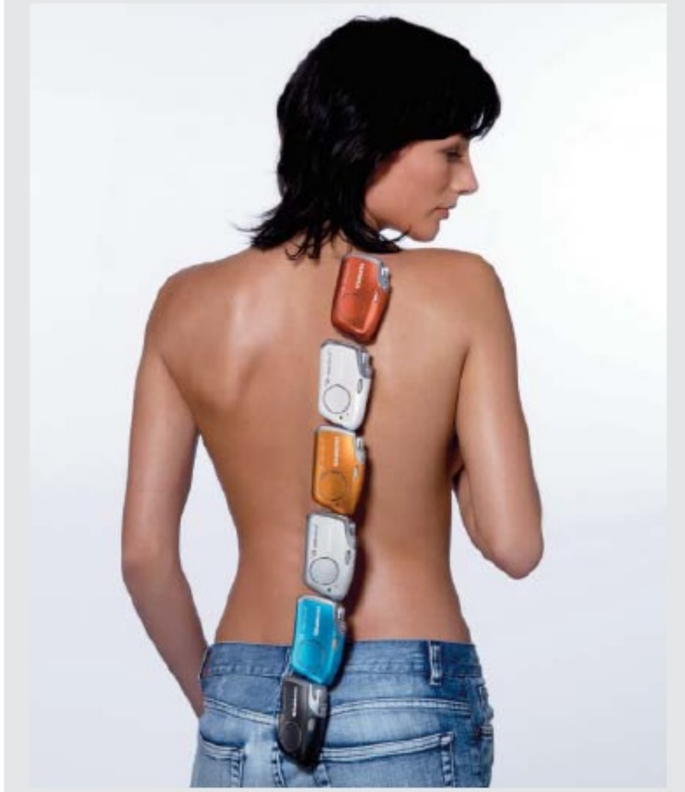
www.konicaminolta.com

OLYMPUS µ-MINI DIGITAL

Stil și performanță

După ce în XtremPC 58 Olympus µ[mju:] 410 Digital a câștigat distincția "Alegerea redacției", la Photokina am fost plăcut surprins să văd un nou model din această serie. Olympus µ-mini Digital este disponibil în șase culori și are o carcasă ce protejează componentele interne de acțiunea apei. Cu toate că are dimensiuni reduse (95x55.5x27.5mm) și greutatea sa nu depășește 115g, ecranul LCD este mai mare decât în versiunile precedente, fiind acum de 1.8" (dimensiunea ecranului LCD din modelul µ[mju:] 410 Digital este de 1.5"). Olympus µ-mini Digital are senzor CCD 1/2.5" cu 4.23 megapixeli și zoom optic 2X.

www.olympus.com



PENTAX OPTIO 750Z

Tehnologie high-end și design nostalgic

PENTAX Optio 750Z îmbină cele mai noi tehnologii digitale cu designul clasic al aparatelor foto cu film. Carcasa de aluminiu a aparatului amintește de stilul anilor '60. În spatele carcasei se află un senzor CCD 1/1,8" cu 7 megapixeli. Lentilele PENTAX au zoom optic 5X (echivalent 37.5-187.5mm). Optio 750Z poate realiza clipuri video în rezoluție VGA comprimate în format MPEG-4. Folosește carduri de memorie SD, iar ecranul LCD are 1.8" (134.000 pixeli). Dimensiunile sunt de 100x62x42mm și are greutatea de 255 de grame. A fost anunțat în luna august, dar lansarea pe piață a avut loc la Photokina. Este disponibil la prețul de 750$.



www.pentax.de

NIKON COOLPIX 8800

Construit pentru a fi cel mai bun



Nikon a proiectat noul model COOLPIX 8800 cu dorința declarată de a lansa cel mai bun aparat foto digital de pe piața destinată utilizatorilor obișnuiți. Specificațiile tehnice îi dau dreptul să spere la acest titlu, însă cei care vor decide în final vor fi cumpărătorii. COOLPIX 8800 este dotat cu un sistem optic de lentile Nikkor format din 16 elemente aranjate în 10 grupe. Dispune de zoom optic 10X, iar senzorul CCD 2/3" are 8.31 megapixeli. Sistemul de stabilizare a imaginii este realizat prin tehnologia Vibration Reduction System, aplicată direct sistemului de lentile. COOLPIX 8800 este disponibil pe piața internațională începând cu luna octombrie, la un preț estimativ de 1000€.

www.nikon.com

PANASONIC LUMIX DMC-FX7

Lentile Leica, tehnologie Panasonic



LUMIX DMC-FX7 încorporează lentile Leica DC VARIO-ELMARIT cu zoom optic 3X, acestea fiind cunoscute pentru rata foarte mică a aberaţiilor cromatice. Chiar dacă dimensiunile (94.1x50.0x24.2mm) sunt mai mici cu 33% decât la modelele FX5 sau FX1, proiectanţii lui LUMIX DMC-FX7 au reuşit să-l doteze cu un ecran LCD de 2.5”. De stabilizarea imaginii se ocupă MEGA O.I.S. (Optical Image Stabilizer), iar responsabil de procesarea imaginilor este chipset-ul Venus Engine II. Preţul estimativ al aparatului foto Panasonic LUMIX DMC-FX7 este de 500€.

www.panasonic.com

RICOH CAPLIO R1

Subţire, dar cu 4.8X zoom optic



Ricoh Caplio R1 a fost anunţat în luna august, iar la Photokina am avut ocazia să-l testăm pentru câteva minute. Ne-au atras atenţia în special carcasa argintie realizată din aluminiu şi dimensiunile reduse (100x55x25mm), dar şi viteza de pornire. La prima vedere nu pare a fi un aparat foto digital cu zoom optic mai mare de 3X. Totuşi, graţie unui sistem patentat de Ricoh (tehnologie denumită Retracting Lens System), modelul Caplio R1 dispune de un sistem optic format din nouă lentile aşezate în şapte grupuri, ce oferă un zoom optic de 4.8X (echivalent 28-135mm). Atunci când aparatul este oprit, lentilele sunt protejate automat de un capac metalic.

www.ricoh.com

FUJIFILM FINEPIX S5500

Zoom optic de 10X



Fujifilm a prezentat la Photokina o gamă de aparate foto digitale formată din 15 modele grupate în patru categorii. Seria A cuprinde aparate foto digitale entry-level, în timp ce seria E este destinată celor care doresc funcţii avansate într-un design compact al carcasei. Seria F se adresează utilizatorilor exigenţi, iar modelele de vârf fac parte din seria S. Atenţia ne-a fost atrasă de FinePix S5500 (înlocuitorul modelului FinePix S5500) care este dotat cu lentile Fujinon cu zoom optic de 10X şi senzor CCD 1/2.7" de 4.2 megapixeli (3.87 megapixeli efectivi).

www.fujifilm.com

CANON EOS-1DS MARK II

La 16.7 megapixeli

Canon a lansat EOS-1Ds Mark II pentru a înlocui modelul EOS-1Ds. Noul aparat foto digital are un senzor CMOS de 36x24mm cu 16.7 megapixeli. Valoarea ISO poate fi stabilită până la 3200. Transferul imaginilor pe calculator se poate realiza prin portul Firewire, dar şi wireless prin protocolul IEEE 802.11b/g. Are o viteză de pornire de numai 0.3 secunde şi poate captura până la 32 de imagini în format jpg cu o viteză de patru fotografii pe secundă. Canon EOS-1Ds Mark II este disponibil în Europa la un preţ estimativ de 8000€.

www.canon.com



NIKON D2X

8 fotografii pe secundă

Are o viteză de pornire de numai 0.37 secunde şi poate captura până la 21 de imagini în format jpg cu o viteză de cinci fotografii pe secundă. Dacă aveţi nevoie de mai multă viteză, Nikon D2X poate fi setat în modul "High speed Cropped", care permite realizarea de opt fotografii pe secundă, dar la o rezoluţie redusă, de la 12.4 megapixeli la 6.8 megapixeli. Funcţia de autofocalizare este realizată prin tehnologia Multi-CAM2000 high-speed AF ce foloseşte nu mai puţin de nouă senzori. Se poate opta şi pentru un modul WT-2, ce transformă Nikon D2X într-un aparat foto digital wireless IEEE 802.11g. Greutatea (fără baterii) este de 1.07kg, iar dimensiunile sunt de 158x150x86mm. Preţul nu a fost încă dezvăluit.

www.nikon.com



PANASONIC LUMIX DMC-LC1

Design de tip Leica



La prima vedere pare un aparat foto cu film, iar lentilele Leica DC Vario-Summicron (F2.0-F2.4) cu zoom optic 3.2X vin să întărească această senzaţie. Tehnologia din interiorul aparatului este asigurată de Panasonic. Mi-au plăcut în mod special setările manuale ce se realizează prin intermediul unor inele amplasate în jurul obiectivului. Senzorul CCD este de 5 megapixeli. Sistemul optic este compus din 13 elemente în 10 grupuri, iar două dintre lentile sunt asferice. Panasonic LUMIX DMC-LC1 este disponibil la un preţ estimativ de 1499€, cam mult pentru nivelul specificaţiilor sale tehnice.

www.panasonic.com

KONICA MINOLTA DYNAX 7D

Primul SLR cu funcţie Anti-Shake integrată

Konica Minolta DYNAX 7D este primul aparat foto digital SLR ce are implementată tehnologia Anti-Shake pentru senzorul CCD. Astfel, profesioniştii vor fi feriţi de obţinerea unor fotografii înceţoşate chiar şi în condiţiile în care nu folosesc un tripod. Lampa de autofocus are o rază de acţiune de 5 metri. Rezoluţia maximă este de 3008x2000, iar imaginile pot fi salvate în format jpg sau RAW. Poate captura până la 19 imagini în format jpg cu o viteză de trei fotografii pe secundă. Are dimensiunile de 150x106x78mm şi o greutate de 760g.

www.konicaminolta.com



STYLUS PHOTO RX420

Tipăreşte şi copiază la calitate fotografică



Standul Epson de la Photokina ne-a uimit prin mulţimea de noutăţi prezentate. Dintre toate produsele, atenţia ni s-a oprit asupra multifuncţionalului Stylus Photo RX420, care ne-a impresionat în mod plăcut prin calitatea fotografiilor printate şi uşurinţa în utilizare. Preţul pe pagina foto este de aproximativ 0.39 euro şi poate printa la o rezoluţie optimizată de 5760dpi. În aproape două minute poate printa o fotografie fără margini albe şi are cartuşe separate pentru fiecare culoare. Multifuncţionalul Stylus Photo RX420 este disponibil începând cu luna octombrie, la un preţ estimativ de 149€.

www.epson.de

SONY DPP-FP30

Tipăreşte oricând doreşti



Sony a anunţat imprimanta dye-sublimation DPP-FP30 cu puţin timp înainte de Photokina. Este compatibilă cu tehnologia PictBridge, prin urmare puteţi tipări fotografiile direct de pe aparatul foto digital. Această imprimantă a fost concepută de Sony pentru a veni în ajutorul utilizatorilor care nu sunt mulţumiţi de rezultatele obţinute cu modelele inkjet existente pe piaţă. Viteza de printare la 300dpi este de 90 de secunde pentru formatul 10x15cm, atunci când se tipăreşte cu ajutorul calculatorului, şi de 120 de secunde, atunci când se printează direct din aparatul foto digital prin tehnologia PictBridge. Sony DPP-FP30 este disponibilă pe piaţă din luna octombrie a acestui an.

www.sony.com

KONICA MINOLTA COLOR PRINTER PHOTO CHELATE RC-803

Fotografii pentru 100 de ani

Konica Minolta a prezentat la Photokina şi o soluţie pentru printarea fotografiilor. Imprimanta poartă numele de Color Printer Photo Chelate RC-803 şi foloseşte o tehnologie numită "Photo chelate sublimation thermal transfer". Are o memorie de 24MB şi utilizează pentru comunicarea cu calculatorul portul USB 1.1. Cântăreşte 14kg şi are dimensiunile de 420x231x378mm. Odată cu imprimanta cumpărătorul primeşte şi 80 de coli de hârtie fotografică. O pagină A4 este tipărită în aproximativ 94 de secunde. Konica Minolta recomandă acest model studiourilor foto, agenţiilor guvernamentale, şcolilor, dar şi posesorilor de aparate foto digitale SLR.



www.konicaminolta.com

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

Pe scurt

Procesoare pe 64 biţi şi de la VIA

Deşi încă nu foarte răspândite, procesoarele pe 64 biţi penetrează sigur segmentul desktop. Recent, VIA a anunţat că în aproximativ un an va oferi spre vânzare primul său astfel de procesor, cu nume de cod Isaiah. Despre acesta se ştie momentan că va include funcţiile de securitate hardware PadLock, noi instrucţiuni multimedia şi o tehnologie replică la Hyper-Threading. Din punctul de vedere al consumului de curent, Isaiah se va încadra în linia actualelor procesoare VIA.

www.via.com.tw

Noi membri Blu-ray

La consorţiul de 13 firme susţinătoare ale viitorului standard Blu-ray s-au mai adăugat luna aceasta JVC şi Twentieth Century Fox Film. Atragerea celui din urmă este o lovitură grea dată standardului concurent HD-DVD.

www.bluray.com

LINKSYS WVC54G

Webcam fără fir

Moda dispozitivelor fără fir îşi face simţită prezenţa în toate domeniile IT, unul dintre noile segmente acaparate fiind cel al camerelor Web şi de supraveghere. Linksys, o divizie a Cisco Systems, a anunţat Wireless-G Internet Video Camera WVC54G, un webcam cu conectare WiFi 802.11g. Rezoluţia lui WVC54G este de 640x480 pixeli, iar semnalul este transmis în format MPEG-4. Lui WVC54G îi poate fi asignată o adresă IP, are Web server inclus şi poate fi conectat şi prin fir cu ajutorul portului Fast Ethernet din dotare. Sunetul poate fi redat de microfonul inclus sau prin intermediul unuia extern. Preţul de vânzare se situează în jurul valorii de 200$.



www.linksys.com

PLEXTOR PX-F1GB-2

Capacităţi şi viteze mai mari



Într-o continuă diversificare a gamei de produse, Plextor a crescut capacităţile discurilor sale cu memorie flash până la 1GB. Viteza de citire atinge 23MB/s, iar cea de scriere 13MB/s datorită interfeţei de conectare USB 2.0. Dimensiunile discurilor sunt foarte reduse, iar greutatea este de doar 30g. Plextor PX-F1GB-2 va fi disponibil la un preţ de aproximativ 125€.

www.plextor.be

CREATIVE ZEN TOUCH

Mai mult decât un simplu iPod



Unul dintre cele mai de succes playere mp3 este, fără îndoială, Apple iPod, nu puţini fiind cei ce au încercat să copieze reţeta de succes a acestuia. Deşi Creative Zen Touch aduce oarecum cu Apple iPod, el se bazează pe calitatea sunetului şi pe durata mare de viaţă a bateriei pentru a atrage cumpărătorii. Prin intermediul harddisk-ului de 20GB se pot stoca, conform declaraţiilor producătorului, peste 10.000 de melodii, ce sunt transferate prin portul USB 2.0. Autonomia estimată a bateriei este de 24 de ore. Formatele audio suportate sunt mp3 de până la 320Kbps, WMA de maxim 192KHz şi WAV. Căştile se conectează la Zen Touch printr-un mini-jack de 1/8”. Ecranul LCD cu iluminare de fond albastră are o rezoluţie de 160x104 pixeli, iar greutatea este de 203g. Firmware-ul lui Zen Touch va putea fi actualizat în momentul în care noi versiuni vor fi disponibile pe site-ul Creative.

www.creative.com

CORSAIR TWIN2X1024-4300C3PRO

Latenţă scăzută şi pentru DDR2

În afară de preţul ridicat, memoriile DDR2 au ca dezavantaj faţă de cele DDR latenţa foarte mare care le face eficiente doar la frecvenţe superioare. Corsair a decis să rezolve acest neajuns prin lansarea kit-ului Corsair TWIN2X1024-4300C3PRO, ce constă din două module de memorie de 512MB certificate să funcţioneze la frecvenţa maximă de 538MHz cu timing-urile 3-3-3-8. Răcirea chip-urilor de memorie este asigurată de radiatoare argintii de aluminiu, dotate în partea superioară cu 24 de LED-uri ce indică starea acestora. Tensiunea de alimentare este de 1.8V. Conform declaraţiilor Corsair, TWIN2X1024-4300C3PRO este optimizat pentru plăcile de bază cu controller de memorie dual channel.

www.corsairmemory.com



DELKIN BURNAWAY

Player portabil multifuncţional

Dacă titlul nu vă lămureşte despre ce este vorba exact, vă putem spune că BurnAway este o unitate COMBO slim ce integrează un cititor de memorii flash şi are capabilităţi de redare mp3, CD audio, DVD video. Tipurile de memorii cu care este compatibil BurnAway sunt Compact Flash (I&II), MicroDrive, SD, MMC, Smart Media, Memory Stick şi MS Pro. Conţinutul acestor memorii poate fi inscripţionat direct pe CD-uri. Conectarea la PC se face prin USB 2.0, iar la televizor prin TV-Out NTSC/PAL. Bateria lui BurnAway are o autonomie ce permite vizualizarea unui film de două ore şi jumătate sau scrierea a şase CD-uri. Preţul de vânzare estimat este de 290€.

www.delkin.com

Pe scurt

Rezoluție VGA pentru LCD-urile camerelor digitale
Pentru cei ce consideră ecranele LCD ale camerelor foto digitale prea mici pentru a putea fi cu adevărat folositoare, CASIO a creat HAST TFT. Acesta are o diagonală de 2.2" și permite afișarea unei rezoluții VGA (640x480 pixeli). Din punctul de vedere al consumului, noul HAST TFT nu are nevoie de mai multă energie decât ecranele cu rezoluție QVGA.
www.casio.com

XGI va produce și plăci video
Cunoscut ca producătorul chip-urilor grafice din seria Volari, XGI s-a decis să producă plăci video folosind brand-ul propriu, pentru a-și crește cota de piață. Procesoarele grafice folosite vor fi Volari V8, Volari V5, Volari V3XT și Volari V3.
www.xgitech.com

Compact Flash 3
Pentru cei ce se plâng de vitezele reduse ale memoriilor folosite în camerele foto digitale, Compact Flash Association a definitivat standardul Compact Flash+ și Compact Flash Revision 3.0, ce oferă suport oficial pentru sistemul de fișiere FAT32 și folosesc în premieră interfața Ultra DMA 33 (Compact Flash+) și Ultra DMA 66 (Compact Flash Revision 3.0). Avantajul imediat constă în rate de transfer superioare modelelor actuale și în ocuparea mai mică a procesorului.
www.compactflash.org

Peste 50 de milioane de procesoare cu Hyper-Threading vândute
Aflată la peste trei ani de la apariție, tehnologia Hyper-Threading s-a bucurat de un succes foarte mare, Intel declarând că a reușit să vândă până în prezent peste 50 de milioane de procesoare destinate pieței desktop-urilor, notebook-urilor și serverelor.
www.intel.com

Sunet surround pentru celular
Procesul de miniaturizare a permis în ultimul timp adăugarea de facilități noi telefoanelor mobile, precum camere foto digitale și ecrane color. NEC continuă acest proces prin introducerea chip-ului LSI µPD9993, ce oferă sunet polifonic pe 64 de canale, DSP pentru decodarea melodiilor în format mp3 și AAC. µPD9993 suportă și tehnologia DiMAGIC, ce permite procesarea a două canale de sunet pentru redarea a cinci canale.
www.necel.com

PLEXTOR PX-716A

DVD-uri scrise rapid și sigur



Maturizarea standardelor DVD a dus la apariția de unități de inscripționare cu viteze de scriere sporite. Plextor PX-716A este o astfel de unitate, ce permite arderea unui DVD în mai puțin de șase minute prin scriere la 16X. Această viteză este suportată atât pentru DVD+R, cât și pentru DVD-R. Viteza de inscripționare a discurilor dual layer are o valoare de 4X. Tehnologiile proprietare Plextor de creștere a calității scrierii, VariRec, AutoStrategy și PoweRec, sunt prezente și în cazul lui PX-716A. Panoul frontal este disponibil în culorile alb și negru. Securizarea informației scrise pe un disc este posibilă prin intermediul tehnologiei Securec. Prețul de achiziționare estimat pentru PX-716A este de 130€.
www.plextor.be

GAINWARD POWERPACK! ULTRA/1960PCX XP "GOLDEN SAMPLE" GLH

Memorie la 1.6ns



Cunoscut pentru plăcile sale video total diferite de designul de referință NVIDIA, Gainward a lansat modelul PowerPack! Ultra/1960PCX XP "Golden Sample" GLH ce are la bază procesorul GeForce 6600 GT, cuplat cu 128MB de memorie DDR3 cu timp de acces de 1.6ns ce funcționează la 1200MHz, cu 200MHz mai mult decât designul de referință. Procesorul grafic a fost ales special pentru a suporta frecvența standard de 540MHz, cu 40MHz mai mult decât specificațiile NVIDIA. Diferențele nu se opresc aici, la capitolul conectori putând fi remarcate cele două ieșiri DVI și mufa VIVO. Atingerea acestor frecvențe fără a afecta stabilitatea este posibilă prin folosirea de chip-uri selectate manual și a unui design proprietar al PCB-ului numit multi-layer High-Performance/Wide-Bandwidth. Interfața de conectare folosită este PCI Express, fiind în plan și lansarea unei variante AGP. Cei care se gândesc la creșterea pe viitor a performanței sistemului vor fi încântați de prezența conectorului SLI. Prețul de vânzare sugerat de Gainward pentru PowerPack! Ultra/1960PCX XP "Golden Sample" GLH (Goes Like Hell) este de 349€.
www.gainward.de

SEAGATE MOMENTUS 5400.2

Spațiu pentru notebook-uri



Creșterea rapidă a capacității de stocare a harddisk-urilor desktop a dus la mărirea diferenței dintre acestea și cele pentru notebook-uri, care au rămas sub 100GB. Seagate a redus această diferență prin lansarea familiei Momentus 5400.2, cu densitatea de 50GB per platan, ce oferă o capacitate maximă de 100GB. Pentru a menține consumul de curent scăzut, viteza de rotație a platanelor este de 5400rpm. Securitatea datelor este crescută prin introducerea tehnologiei G-Force Protection, care face ca membrii familiei Momentus 5400.2 să reziste la șocuri de 900G când nu funcționează. O altă premieră pentru segmentul harddisk-urilor pentru calculatoare portabile o reprezintă garanția de cinci ani.
www.seagate.com

GEFORCE 6200

Seria 6 acum completă



Prin lansarea chip-ului grafic GeForce 6200, NVIDIA acoperă cu seria 6 toate segmentele de piaţă. Destinat categoriei low-end, GeForce 6200 are o arhitectură cu patru pipeline-uri de randare şi trei pentru prelucrarea vertecşilor. Frecvenţa chip-ului grafic NV44 este de 300MHz, iar pentru memorie NVIDIA recomandă 128 sau 256MB DDR la 550MHz. Aceasta foloseşte o interfaţă pe 128 biţi. Procesul de fabricaţie folosit este cel de 0.11 microni. Conform declaraţiilor NVIDIA, GeForce 6200 va fi cu aproximativ 28% mai rapid ca ATI Radeon X600. Preţul pentru plăcile cu 256MB de memorie este aşteptat a se situa în jurul valorii de 150$.

www.nvidia.com

WESTERN DIGITAL SCORPIO

Mai multă mobilitate



Noua generaţie de harddisk-uri de 2.5" Western Digital pentru platforme mobile şi dispozitive multimedia se numeşte Scorpio. Ea doreşte a îmbunătăţi acei parametri urmăriţi de utilizatorii în mişcare: consum redus de curent, siguranţă a datelor şi, nu în ultimul rând, un nivel decent al performanţei. Vitez a de rotaţie a platanelor este de 5400rpm. Prin optimizarea consumului de curent, Western Digital Scorpio atinge un nivel al consumului comparabil cu cel al modelelor cu viteză de rotaţie a platanelor de 4200rpm. Memoria cache este de 2MB standard, opţional seria putând beneficia de 8MB buffer. Tehnologia WhisperDrive implementează algoritmi SoftSeek pentru a reduce zgomotul din timpul funcţionării în orice situaţie. Western Digital Scorpio este oferit în versiuni de 40, 60 şi 80GB, cu o garanţie de trei ani.

www.westerndigital.com

SONY HIGH SPEED MEMORY STICK PRO

Varianta Duo amânată până în februarie 2005

Mult-aşteptatele versiuni de memorii Memory Stick pentru camerele foto digitale Sony cu capacităţi de stocare mărite încep să îşi facă apariţia pe piaţă. Pentru început este vorba despre High Speed Memory Stick Pro, ce este oferit în versiuni de 256, 512, 1024 şi 2048MB. High Speed Memory Stick Pro Duo a fost amânat până pe data de 10 februarie 2005 din cauza testelor intensive ce sunt efectuate pentru a garanta compatibilitatea cu echipamentele actuale. Capacităţile în care va fi disponibil High Speed Memory Stick Pro Duo sunt 256, 512 şi 1024MB. Cele două versiuni de Memory Stick vor oferi o rată de transfer de aproximativ 80Mb/s şi vor fi compatibile cu Memory Stick Pro.



www.sony.co.jp

Pe scurt

Intel renunţă la 4GHz
Planul de a oferi spre vânzare o versiune la 4GHz a procesorului Pentium 4 a fost abandonat de Intel. Acesta a declarat că îşi va concentra atenţia către alte mijloace de creştere a performanţei, precum mai multă memorie cache, FSB mai mare sau arhitecturi multinucleu.
www.intel.com

Nomenclatura procesoarelor Intel dual core
Viitoarele procesoare Intel cu nucleu Smithfield, primele modele dual core, vor avea litera X în faţa numelui pentru a le deosebi de modelele tradiţionale. Astfel, X20, X40 şi X60 vor avea 1MB cache level 2, vor suporta instrucţiunile EM64T şi vor fi dotate cu bit-ul "execute disable". X20 va funcţiona la 2.8GHz, X30 la 3GHz şi X40 la 3.2GHz. FSB-ul va fi la 800MHz, iar socket-ul va fi LGA775.
www.intel.com

NVIDIA nForce4
Viitorul chipset NVIDIA pentru procesoarele AMD Athlon 64 va suporta Socket-urile 754, 939 şi 940. Decizia de a oferi modele pentru toate aceste socket-uri va rămâne la latitudinea producătorilor de plăci de bază. Despre acest chipset se ştie că va fi oferit în trei variante, ce diferă la capitolul dotări, nForce4, nForce4 Ultra şi nForce4 SLI. Din cauza preţului foarte ridicat al certificării Dolby, nForce4 nu va avea chip-ul audio SoundStorm.
www.nvidia.com

Dell atacă iPod Mini
Un nou concurent pentru iPod Mini şi-a făcut apariţia la orizont. Lansat de gigantul american Dell, Pocket DJ are ca atuuri în faţa concurentului direct un harddisk de 5GB, mai încăpător cu 25% şi mai ieftin cu 50$. Dell a pregătit şi alte noi produse ce vor fi lansate curând, precum o imprimantă pentru poze de 10x15cm şi un ecran cu plasmă cu diagonala de 42".
www.dell.com

Efficeon în carne şi oase
Primul notebook Sharp cu procesor Transmeta TM 8800 Efficeon se numeşte Actius MP30 şi aduce o creştere a duratei de viaţă a bateriei de la 3 la 4.6 ore faţă de modelul anterior. La greutatea de 1.27kg a lui Actius MP30 contribuie procesorul la 1.6GHz, ecranul LCD de 10.4", harddisk-ul de 40GB, placa video ATI Radeon 7500 şi unitatea COMBO. Pentru MP30 utilizatorul trebuie să scoată din buzunar aproximativ 1900$.
www.sharpsystems.com

CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY 2 ZS NOTEBOOK

Sunet 7.1 la purtător



Utilizatorii de notebook-uri au fost neglijaţi din punctul de vedere al sunetului deoarece includerea unui chip audio de calitate nu se justifică din cauza spaţiului redus rezervat difuzoarelor. Totuşi, există cazuri în care un notebook poate fi folosit pentru o prezentare, necesitând un chip audio performant. Pentru aceste situaţii, Creative a lansat Sound Blaster Audigy 2 ZS Notebook, ce se conectează prin intermediul interfeţei PCMCIA. Acesta este capabil să redea sunete pe 24 biţi pe 7.1 canale. Printre tehnologiile cu care este compatibilă Audigy 2 ZS Notebook se numără şi EAX 4.0, EAX Advanced HD, Dolby Digital EX şi DTS-ES. Preţul de achiziţie se va situa în jurul valorii de 130$.

www.creative.com

THERMALTAKE TSUNAMI DREAM KEYBOARD&MOUSE COMBO

Pentru amatorii de LAN-party-uri

Unul dintre dezideratele participanţilor la un LAN-party constă în mobilitatea PC-ului propriu, ce nu trebuie să afecteze performanţele. O bună modalitate de a scădea greutatea PC-ului o constituie achiziţionarea kit-ului de tastatură şi mouse Tsunami Dream Keyboard&Mouse COMBO. Dacă tastatura de 600g nu impresionează, cu siguranţă veţi fi uimiţi de cele 80g ale mouse-ului. Cu un profil ce nu depăşeşte 18.7mm, tastatura este dotată cu 18 taste multimedia. Mouse-ul conţine un senzor optic cu rezoluţia de 800dpi şi are trei butoane. Conectarea la PC se face prin porturi USB, pentru tastatură fiind livrat şi un convertor PS/2.



www.thermaltake.com

Rezultatele concursului "Umflă Potul!" XtremPC 57

"Potul" 57 - Hercules - a fost umflat!



Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 57 au fost oferite de Ubisoft România şi au constat în: o placă de sunet externă DJ CONSOLE, o placă de captură PCI VIDEO ACTION, un sistem audio 5.1 XPS 5.100 SILVER, un tuner TV extern SMART TV ON SCREEN şi trei plăci de sunet externe 5.1 GAMESURROUND MUSE POCKET. Cei care au răspuns corect la întrebări şi au trimis taloanele de participare până pe data de 8 octombrie 2004 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul redacţiei. Câştigătorii sunt: PREMIUL I - o placă de sunet externă DJ CONSOLE - a fost câştigat de Velicu Valentin din Constanţa; PREMIUL II - o placă de captură PCI VIDEO ACTION - a fost câştigat de Nechita Ionuţ din Bucureşti; PREMIUL III - un sistem audio 5.1 XPS 5.100 SILVER - a fost câştigat de Păuna Mihai din Bucureşti; PREMIUL IV - un tuner TV extern SMART TV ON SCREEN - a fost câştigat de Popa Cosmin din Bucureşti; 3xPREMIUL V - trei plăci de sunet externe 5.1 GAMESURROUND MUSE POCKET - au fost câştigate de: 1. Manole Lucian din Nicolae Bălcescu, jud. Tulcea; 2. Păstrăvaru Cătălin din Iaşi; 3. Bulimar Fabian din Brăila. Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".

AMD ATHLON 64 4000+ ŞI FX-55

Încă pe 0.13 microni

AMD continuă să ridice ştacheta privind procesoarele sale pe 64 biţi prin lansarea modelelor Athlon 64 4000+ şi Athlon FX-55. Deşi multă lume se aştepta ca aceste modele să fie construite folosind noul proces tehnologic pe 0.09 microni, AMD a decis să nu facă acest pas. Noile modele sunt realizate utilizând procesul de 0.13 microni SOI (Silicon-On-Insulator), iar pentru FX-55 sunt aplicate şi tehnici strained silicon, menite a creşte potenţialul de overclocking şi a uşura procesul de fabricaţie. Athlon 64 4000+ are frecvenţa reală de funcţionare de 2.4GHz, identică cu Athlon 64 3800+, însă memoria cache level 2 este dublă, adică 1MB. Athlon FX-55 funcţionează la 2.6GHz, are 1MB memorie cache level 2 şi are multiplicatorul deblocat în ambele sensuri, nu doar în jos, ca la modelele Athlon 64. Consumul de curent a crescut şi el pentru aceste modele, pentru Athlon 64 4000+ fiind de 89W, iar pentru FX-55 de 108W. Pentru Athlon FX-55 devin importante alegerea unui cooler potrivit şi folosirea unei surse de alimentare de calitate.



www.amd.com

SONY DVDIRECT

Un alt fel de DVD Recorder

Deşi majoritatea DVD Recorderelor actuale folosesc un harddisk pentru înregistrările video, Sony DVDirect foloseşte o unitate DVD Writer compatibilă cu mediile DVD+R, DVD+RW şi DVD+R DL (dual layer). Avantajele constau în dimensiunea redusă şi în capacitatea de stocare disponibilă, ce este dependentă de numărul de discuri ale utilizatorului. Buffer-ul intern al lui DVDirect este de 8MB, iar conectarea la PC se poate face prin USB 2.0 sau Firewire, în funcţie de model. Numărul de ore de film ce pot fi înregistrate depinde de calitatea aleasă şi de mediul de scriere folosit. Pentru un disc dual layer în modul HQ se pot înregistra două ore, în modul SP patru ore şi în modul SLP până la 12 ore de secvenţe video. Sony DVDirect poate înregistra sunetul în format Dolby Digital, iar imaginea în format MPEG-2. Când este folosit ca un DVD Writer, DVDirect este capabil să inscripţioneze discuri DVD+R la viteza maximă de 16X şi DVD-R la 8X. Discurile DVD+RW şi DVD-RW sunt inscripţionate la 4X, în timp ce mediile dual layer, la 2.4X. Pentru CD vitezele sunt 48X24X48X.

www.sony.com

S3 OMNICHROME

Mai multă funcţionalitate

Deşi revenirea S3 pe piaţa plăcilor video a uimit multă lume, noile produse Delta Chrome nu au înregistrat un succes prea mare. De curând, S3 a prezentat un prototip numit OmniChrome, o placă video cu chip grafic Delta Chrome S4, ce are mai multe funcţii destinate adepţilor kit-urilor home theater. Astfel, OmniChrome este capabilă să accelereze mai multe standarde TV şi HD-TV până la 1080i. Deocamdată, singurul partener S3 care va produce OmniChrome este Club3D.



www.s3graphics.com



PC-ul anului 2004

Cursa pentru titlu

Odată cu apariţia unei noi generaţii de jocuri cresc şi cerinţele hardware şi software. În acest test am încercat să aflăm dacă firmele româneşti de IT sunt gata să ne ofere sisteme capabile să ruleze fără probleme jocuri din generaţia DOOM 3.

CEI MAI MULŢI UTILIZATORI CARE AU CUNOŞTINŢE hardware preferă să-şi construiască singuri propriul calculator. Avantajul este dat de garanţia pe componente, dar mai ales de libertatea de a alege exact componentele dorite, fără a fi limitată la oferta unui singur magazin. O bună parte dintre cei care îşi realizează singuri sistemul recurge la această metodă numai datorită plăcerii de a meşteri la calculator.

SISTEME DE FIRMĂ

Cei care nu doresc sau nu se pricep să-şi facă singuri un sistem fie apelează la un prieten, fie direct la un magazin specializat. Avantajul de a cumpăra un sistem din oferta unei firme de calculatoare este faptul că acea configuraţie a fost testată pe parcursul timpului şi în majoritatea cazurilor nu există incompatibilităţi.

Chiar dacă vă comandaţi un sistem cu o configuraţie particularizată şi apar incompatibilităţi între componente, vă puteţi duce cu întreg sistemul în service şi problema va fi rezolvată. Dacă componentele au fost cumpărate de la firme diferite, vă puteţi închipui ce mult aveţi de umblat să rezolvaţi problema. Să nu mai vorbim de munca de lămurire pentru a convinge firmele să vă schimbe componentele incompatibile cu sistemul vostru, chiar dacă ele sunt funcţionale în alte configuraţii. O altă situaţie mult mai gravă este atunci când cumpăraţi placa de bază de la o firmă, procesorul de la alta şi cooler-ul de la un al treilea magazin. Dacă procesorul se arde fără chiar să aveţi nici cea mai mică vină, atunci prima firmă vă poate spune că de vină a fost placa de bază sau cooler-ul. Dacă sistemul este realizat de aceeaşi firmă, este datoria ei să rezolve toate problemele care apar. Pentru a avea un sistem care să obţină rezultate bune în jocuri este foarte importantă puterea plăcii video. Foarte multe firme recomandă procesoare cât mai puternice, memorii scumpe, iar, când vine rândul plăcii video, se alege una de nivel mediu care face inutil restul sistemului. Chiar şi atunci când componentele hardware sunt bine alese, iar sistemul este echilibrat, este bine să verificaţi setările din BIOS şi instalarea sistemului de operare.

SISTEM DE TEST

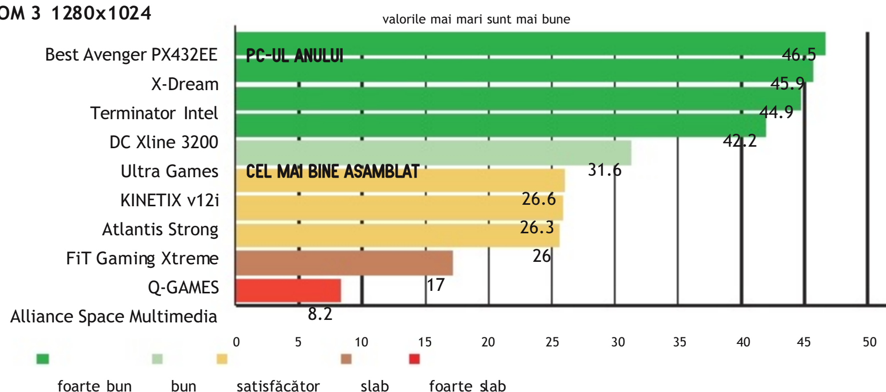
Computerele primite la test au avut sistemul de operare instalat şi configurat de ofertant. Optimizarea setărilor din BIOS a fost realizată tot de firmele participante la test. Noi am instalat numai jocurile şi programele de benchmark. Nu am instalat driveri noi şi nu am modificat setările din sistemul de operare. Am instalat DirectX 9c acolo unde era o versiune mai veche pentru a rula 3DMark05. La dotări s-au punctat modul de construcţie, aranjarea cablurilor, numărul şi modul de montare ale ventilatoarelor de carcasă, uşurinţa în a realiza un upgrade ulterior, placa de sunet, unităţile optice şi harddisk-ul. Nu au fost punctate următoarele componente: procesorul, memoria RAM şi placa video, deoarece acestea au contribuit direct la performanţa obţinută în jocuri şi prin urmare era redundant să punctăm acelaşi lucru în două locuri diferite. Sistemele care au avut placă audio onboard au fost depunctate.

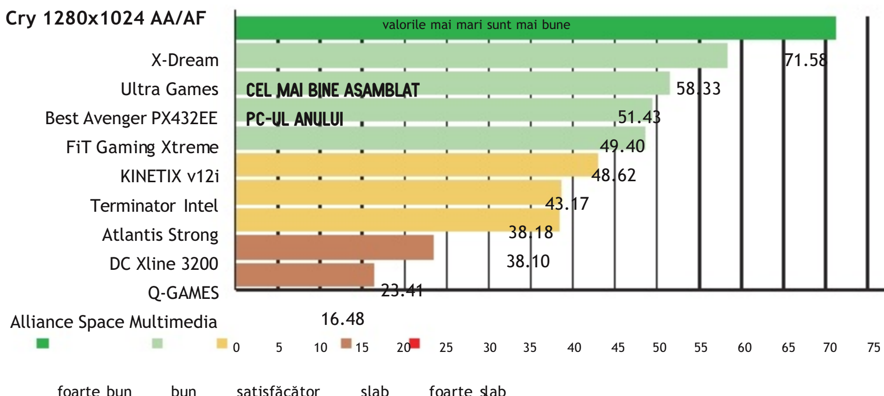
CONCLUZIE

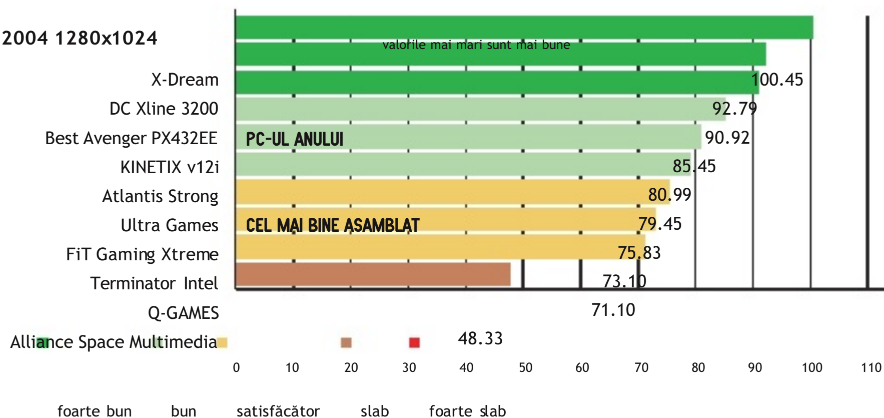
În urma acestui test, putem trage concluzia că oferta de sisteme high-end este bogată. Înainte de a comanda cel mai bun sistem pentru jocuri de la o anumită firmă, sfatul nostru este să verificaţi cu atenţie dacă configuraţia este echilibrată şi eventual să cereţi firmei rularea înainte a cel puţin unui benchmark edificator.

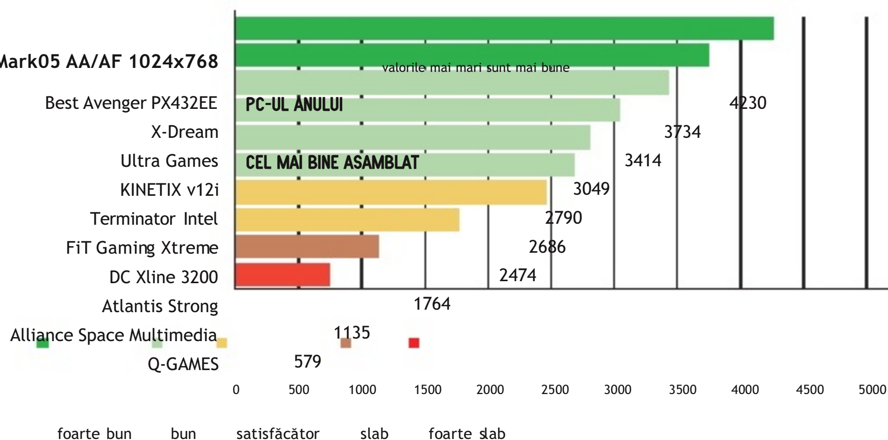
Liviu Marica

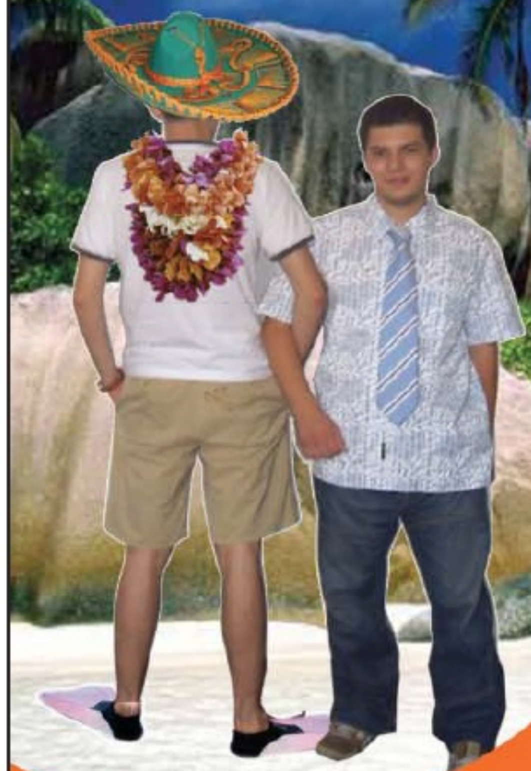
Sisteme de jocuri















Best Avenger PX432EE



2563€ / 24 luni
Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Când am citit specificațiile tehnice ale sistemului Best Avenger PX432EE mi-am dat seama că a fost realizat în ideea de a fi cel mai performant din test. Cei care au realizat acest sistem nu au făcut economie și au folosit cele mai performante componente disponibile pe stoc.

DOTĂRI

Carcasa sistemului (Antec PlusView1000AMG cu sursă Enermax Coolergiant 430W) este iluminată în interior de un neon albastru. Deși carcasa oferă posibilitatea de montare a trei coolere (două în spate și unul în față), au fost instalate doar două (în partea din spate). Partea de stocare este asigurată de două harddisk-uri Western Digital 360GD (36GB, SATA150, 10.000rpm, seria Raptor) și unul Western Digital 1200JD (120GB, SATA150, 7200rpm, seria CAVIAR SE). Asamblarea hardware a fost bine realizată, cu excepția poziționării harddisk-urilor Raptor prea aproape de placa video.

PERFORMANȚE

Cele două harddisk-uri Raptor în RAID au un preț prea mare pentru un câștig mic de performanță în jocuri. Dacă sistemul este folosit în aplicații de tipul editare video, atunci această soluție RAID își merită cu siguranță banii, deoarece ne economisește foarte mult timp prețios. Placa video bazată



pe chip-ul grafic GeForce 6800 Ultra 256MB și procesorul Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.2GHz au punctat decisiv la capitolul performanță. Cele două module de memorie Geil 1GB – PC3200 Dual Channel (2x512MB) au avut setări agresive.

CONCLUZIE

Un sistem destinat celor care au disponibili peste 2500 de euro și nu sunt dispuși să facă compromisuri când vine vorba de performanță în jocuri sau în aplicații multimedia.

- Placă de bază: **ASUS P4C800E DeLuxe**
- Memorie: **1GB Geil DDR400**
- Procesor: **Pentium 4 Extreme Edition 3.2GHz**
- Placă video: **PNY Verto GeForce 6800 Ultra 256MB**
- Harddisk: **2x36GB WD, 120GB WD**
- Unitate optică: **TEAC DV-W512G**
- Carcasă: **Antec PlusView1000AMG**
- Placă de sunet: **Creative Audigy 2 ZS**



Verdict

Terminator Intel



1461€ / Pe componente
DECK Computers International
021-434.34.00
www.deck.ro

Sistemul Terminator Intel este oferit de firma Deck Computers și are la bază o platformă Intel compusă din placă de bază Intel D875 PBZLK și procesor Intel Pentium 4 Prescott 3GHz. Cantitatea de memorie instalată este de 2GB PC3200 (4x512MB), iar timing-urile au fost lăsate așa cum le-a detectat placa de bază.

DOTĂRI

Carcasa Chieftec BX-01B-B-B este dotată cu o sursă de 350W. Deși carcasa oferă posibilitatea de montare a trei coolere de 80mm (lateral) și a unuia de 120mm (în spate), a fost instalat doar unul singur lateral, cu scopul de a asigura răcirea harddisk-urilor. Instalarea componentelor în carcasă a fost bine realizată, oferind un acces ușor la placa video, memorii și harddisk-uri, iar cablurile sunt aranjate astfel încât fluxul de aer să nu fie obstrucționat. Partea audio este asigurată de Creative Live Player 5.1. Din păcate, sistemul avea instalat DirectX 9b, și nu DirectX 9c (multe din jocurile actuale având nevoie de cea mai recentă versiune). O altă problemă software am remarcat-o la închiderea calculatorului prin "shut down", sistemul refuzând să oprească alimentarea.

PERFORMANȚE

Sistemul Terminator Intel a dovedit că este un sistem echilibrat, iar componentele din

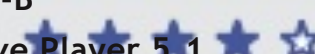


dotare au fost bine alese pentru a asigura un raport bun performanță/preț. Matricea RAID de 320GB vă permite să uitați pentru mult timp de grija spațiului de stocare. Rezultatul din DOOM 3, 44.9fps, a fost foarte bun pentru configurația sistemului.

CONCLUZIE

Un sistem echilibrat, puternic, dar cu mici probleme software. Prețul de 1461€ este bun pentru performanțele și dotările oferite.

- Placă de bază: **Intel D875 PBZLK**
- Memorie: **2GB DDR400**
- Procesor: **Intel Pentium 4 3GHz**
- Placă video: **Leadtek WinFast A400 GT TDH**
- Harddisk: **2x160GB Samsung**
- Unitate optică: **DVD Writer TS-H542A Samsung**
- Carcasă: **Chieftec BX-01B-B-B**
- Placă de sunet: **Creative Live Player 5.1**



Verdict

Ultra Games



1799€ / 24 luni
Ultra PRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Numele sistemului indică foarte clar că este realizat cu scopul de a rula fără nici un fel de probleme cele mai performante jocuri. UltraPRO a construit acest sistem cu foarte multă atenţie la detalii. Ne-au plăcut în mod deosebit felul cum au fost amplasate componentele în carcasă şi aranjarea cablurilor (strânse şi legate cu bandă adezivă). Singura problemă software a fost lipsa unei aplicaţii de scriere a CD/DVD-urilor, chiar dacă în sistem era instalată o unitate DVD Writer NEC 2500A.

DOTĂRI

UltraPRO a ales să folosească o platformă Intel LGA775 compusă dintr-un procesor Pentium 4 la 3.4GHz şi o placă de bază Gigabyte 8IPE775. Pentru motorul grafic, UltraPRO s-a oprit la placa video ASUS AX800Pro 256MB, bazată pe chipset-ul Radeon X800 Pro. Sistemul Ultra Games este dotat cu 2GB de memorie A-Data Vitesta DDR500. Are un potenţial mare de overclocking, iar cei care stăpânesc bine această tehnică pot ridica mult performanţa totală. Componentele sunt amplasate ergonomic într-o carcasă Chieftec BX-03-B-B-B, iar partea audio este asigurată de placa de sunet Creative Audigy 2 ZS. Harddisk-ul Western Digital de 74GB din seria Raptor este ideal pentru aplicaţii multimedia de tipul editării video.



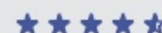
PERFORMANŢE

A avut rezultate bune în Far Cry şi în PCMark04, dar a rulat mai slab în DOOM 3 decât ne-am fi aşteptat. Pe tot parcursul testelor, sistemul a rulat stabil şi nu s-a încălzit excesiv.

CONCLUZIE

Ultra Games este un sistem puternic care face faţă cu succes cerinţelor actuale. Performanţele pot fi considerate de top atât pentru jocuri, cât şi pentru aplicaţii.

- Placă de bază: **Gigabyte 8IPE775**
- Memorie: **2GB Vitesta DDR500 A-Data**
- Procesor: **Intel Pentium 4 3.4GHz**
- Placă video: **ASUS AX800Pro 256MB**
- Harddisk: **74GB WD Raptor**
- Unitate optică: **NEC DVD Writer 2500A Black Bulk**
- Carcasă: **Chieftec BX-03-B-B-B**
- Placă de sunet: **Creative Audigy 2 ZS**

Verdict 

X-Dream



1929€ / 12 luni
pc-coolers.ro
021-323.99.49
www.pc-coolers.ro

X-Dream este un sistem realizat de pc-coolers.ro. Citind detaliile tehnice, se poate observa foarte uşor modul atent în care au fost alese componentele, astfel încât să rezulte un sistem performant şi echilibrat. Atenţia la detalii se poate observa şi din modul în care au fost montate componentele în carcasa Aplus Xclio. Cablurile (rotunde şi ecranate) sunt poziţionate astfel încât să nu încurce accesul la componente. Sursa este Enermax Noisetaker 470W.

DOTĂRI

Panoul frontal conţine un fan controller Enermax UC8FATR2 prin intermediul căruia utilizatorul poate foarte uşor să monitorizeze şi să modifice turaţia ventilatoarelor de carcasă şi procesor. Acest controller monitorizează şi temperaturile prin intermediul unor senzori care au fost amplasaţi pe harddisk-uri, pe placa video şi sub placa de bază în dreptul procesorului. Ofertantul a dotat carcasa cu trei ventilatoare, unul de 120mm şi două de 80mm, ce asigură o răcire foarte bună.

PERFORMANŢE

Procesorul AMD Athlon 64 3400+ (2.26GHz) împreună cu placa video Sapphire X800XT Platinum Edition au contribuit decisiv la obţinerea unor performanţe cu adevărat remarcabile în Far Cry. În testele PCMark04 şi 3DMark05 rezultatele nu au fost de top deoarece benchmark-urile Futuremark se pare că sunt optimizate pentru procesoarele Intel.



CONCLUZIE

Un sistem de top pe care şi l-ar dori orice gamer adevărat. De menţionat că în primele trei luni se oferă garanţie "on site", ceea ce înseamnă că un reprezentant al firmei se va deplasa la domiciliul clientului în 24 de ore de la sesizare (valabil doar pentru Bucureşti).

- Placă de bază: **Shuttle AN51R**
- Memorie: **1GB HyperX Kingstone**
- Procesor: **AMD Athlon 64 3400+**
- Placă video: **Sapphire X800XT Platinum Edition**
- Harddisk: **2x160GB Seagate**
- Unitate optică: **DVD Writer LITE-ON şi DVD Sony**
- Carcasă: **Aplus Xclio CS-528**
- Placă de sunet: **Creative Audigy 2 ZS**

Verdict 

Alliance Space Multimedia



2199$ / 24 luni
Alliance Computers
021-337.40.43
www.alliancecomputers.ro

Majoritatea componentelor din sistem sunt performante. Este singurul sistem din test cu PCI Express și DDR2. Procesorul ales de ofertantul acestui sistem, firma Alliance Computers, este Intel Pentium 4 560 (3.6GHz, Socket LGA775 răcit de cooler-ul Gigabyte 3D Ultra), iar placa de bază este ASUS P5GDC Deluxe. Această platformă beneficiază de suportul memoriei DDR2 (1GB Kingmax).

DOTĂRI

Componentele sunt amplasate într-o carcasă Antec SX1040BII cu sursă de 400W SmartPower orizontală, iar partea audio este asigurată de placa de sunet Creative Audigy 2 ZS Platinum Pro cu modul de conectare extern (S/PDIF, coaxial in/out, două porturi Firewire, digital out, midi in/out, ADLink 1/2). Partea de stocare este formată dintr-un harddisk Western Digital de 120GB, COMBO TEAC și DVD Writer LITE-ON.

PERFORMANŢE

Din păcate, componentele de top au fost oprite să-și arate adevărata forță în jocuri și benchmark-uri de compania unei plăci video mai puțin performante decât acestea. Sapphire Radeon X600 cu 256MB DDR 128 biți beneficiază de interfața PCI Express, însă nu este o placă video de top. Astfel se explică foarte ușor performanțele mici din DOOM 3, Far Cry, 3DMark05. Singurul joc în care a



obținut rezultate acceptabile a fost Comanche 4, deoarece acesta nu folosește cele mai recente tehnologii. Și în aplicațiile sintetice a obținut rezultate bune grație procesorului puternic.

CONCLUZIE

Un sistem cu o dotare bună și performanțe sintetice bune. Recomandat celor care doresc să facă editare video. Ar fi fost un sistem foarte bun în jocuri dacă ar fi avut o placă video mai performantă.

- Placă de bază: **ASUS P5GDC Deluxe**
- Memorie: **1GB DDR2 Kingmax**
- Procesor: **Pentium 4 560 (3.6GHz)**
- Placă video: **Sapphire Radeon X600**
- Harddisk: **120GB Western Digital**
- Unitate optică: **TEAC COMBO și DVD Writer LITE-ON**
- Carcasă: **Antec SX1040BII**
- Placă de sunet: **Creative Audigy 2 ZS Platinum Pro**

Verdict ★★★★½

FiT Gaming Xtreme



1739$ / 36 luni
FIT Distribution
021-201.15.16
www.fit.com.ro

Sistemul destinat jocurilor propus de FiT Distribution are la bază o platformă Intel Socket LGA775 formată din procesor Intel Pentium 4 la 3GHz și placă de bază Soltek SL865Pro. Placa video Sapphire Radeon RX800 Pro are la bază chipset-ul grafic Radeon RX800 Pro. Memoria sistemului este asigurată de două module DDR500 Transcend.

DOTĂRI

Componentele sunt amplasate într-o interesantă carcasă Aplus Xclio CS-528 cu sursă RexPower de 400W. Interiorul carcasei (chiar piciorușele rabatabile ale acesteia) este iluminat de un neon albastru. Cablurile nu au fost inspirat așezate, fiind posibil un contact accidental între ele și ventilatorul de pe cooler-ul procesorului. Din păcate, placa audio onboard a scăzut din nota acordată dotărilor. Sistemul de operare a fost Windows XP Professional cu Service Pack 1 (probabil s-a optat să nu se instaleze Service Pack 2 din cauza numeroaselor incompatibilități). Partea de stocare este formată dintr-un harddisk Seagate de 160GB și un DVD Writer LITE-ON.

PERFORMANŢE

Performanțele au fost bune, însă rezultatele înregistrate în DOOM 3 și 3DMark05 au scăzut nota finală. Se pare că Radeon RX800 Pro nu este o alegere foarte potrivită atunci când se rulează DOOM 3 la detalii maxime.



Chiar dacă sistemul FiT Gaming Xtreme s-a clasat în final pe locul 7, el a demonstrat o stabilitate foarte bună și a obținut scoruri bune în majoritatea aplicațiilor.

CONCLUZIE

Un sistem echilibrat și performant ce beneficiază de o carcasă modernă. FiT Gaming Xtreme corespunde, cu siguranță, cerințelor de performanță și estetice ale unui utilizator pasionat de jocuri.

- Placă de bază: **Soltek SL865Pro**
- Memorie: **1GB DDR500 Transcend**
- Procesor: **Intel Pentium 4 3GHz (Socket LGA775)**
- Placă video: **Sapphire Radeon RX800 Pro**
- Harddisk: **160GB Seagate**
- Unitate optică: **DVD Writer LITE-ON**
- Carcasă: **Aplus Xclio CS-528**
- Placă de sunet: **onboard**

Verdict ★★★★

KINETIX v12i



1900€ / 60 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Sistemul oferit de Tornado Sistems, KINETIX v12i, are la bază platforma Intel LGA775 compusă dintr-un puternic procesor Pentium 4 la 3.6GHz și o placă de bază Gigabyte GA-8IPE775-G. Motorul grafic al sistemului este asigurat de placa video PowerColor Radeon X800 Pro bazată pe chipset-ul Radeon X800 Pro. Deoarece dispune de 2GB de memorie Kingmax DDR500 Hardcore (4 module de 512MB), performanța sistemului KINETIX v12i poate fi ușor ridicată prin overclocking.

DOTĂRI

Cele două harddisk-uri Samsung de 160GB nu sunt montate în RAID, deoarece placa de bază nu oferă această facilitate. Partea de back-up este asigurată de DVD Writer-ul LITE-ON SOHW 1633S. Sistemul de operare Windows XP Professional a avut instalat Service Pack 1. Carcasa Thermaltake Xaser III Lanfire VM2000A este bine ventilată, fiind dotată cu patru ventilatoare (în spate, în față și în părțile laterale). Datorită ergonomiei interne și componentelor de calitate, sistemul a rulat stabil și nu s-a încălzit excesiv pe tot parcursul testelor. Sursa sistemului este Chieftec 360W, suficient de puternică pentru a susține fără probleme toate componentele instalate. Din păcate, placa audio onboard a scăzut din nota acordată dotărilor și, implicit, a influențat poziția din clasament.



PERFORMANȚE

A avut rezultate bune în UT 2004 și a înregistrat cel mai mare scor din test în PCMark04. Din cauza plăcii video cu chipset Radeon X800 Pro sistemul a rulat slab în DOOM 3.

CONCLUZIE

KINETIX v12i este un sistem puternic, iar rezultatele pot fi ușor îmbunătățite prin schimbarea plăcii video (Radeon X800 XT sau GeForce 6800 Ultra) și prin overclocking.

- Placă de bază: **Gigabyte GA-8IPE775-G**
- Memorie: **2GB DDR500 Kingmax**
- Procesor: **Intel Pentium 4 3.6GHz**
- Placă video: **PowerColor Radeon X800 Pro**
- Harddisk: **2x160GB Samsung**
- Unitate optică: **DVD Writer LITE-ON SOHW 1633S**
- Carcasă: **Thermaltake Xaser III Lanfire VM2000A**
- Placă de sunet: **onboard**

Verdict ★★★★½

DC Xline 3200



1481$ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Sistemul oferit de Depozitul de Calculatoare poartă numele de DC Xline 3200 și are la bază o platformă formată din placa de bază ASUS K8N-E Deluxe și procesorul AMD Athlon 64 3200+. Placa video este ASUS V9999 Gamer Edition (bazată pe chipset-ul GeForce 6800 Ultra), iar memoria de 1GB este marca TwinMos DDR400 (două module). Toate componentele au fost alese astfel încât să fie la un preț bun și să obțină rezultate cât mai bune în jocuri. Așa se explică alegerea unor memorii DDR400 (comparativ cu majoritatea celorlalți participanți care au optat pentru module mult mai scumpe, DDR500), deoarece în teste nu s-a făcut overclocking.

DOTĂRI

Componentele sunt amplasate ergonomic în carcasa Gazelle GA899 (prezentată în XtremPC 57), iar sursa este G-Atlantic Enterprise de 350W. Am remarcat lipsa unei aplicații de scriere a CD/DVD-urilor, chiar dacă în sistem era instalată o unitate DVD Writer Plextor. Partea audio este asigurată de placa de sunet Creative Audigy 2 ZS. Partea de stocare este asigurată de un harddisk de 160GB și o unitate DVD Writer Plextor. Carcasa este dotată cu două spații pentru ventilatoare (120mm și 80mm), însă ofertantul nu a instalat nici unul. Cu toate acestea, sistemul a rulat stabil în toate aplicațiile și nu s-a încălzit excesiv.



PERFORMANȚE

Performanțele au fost bune în DOOM 3, placa video ASUS V9999 Gamer Edition demonstrând că își merită numele. DC Xline 3200 a obținut rezultate mai slabe în benchmark-urile 3DMark05 și PCMark04 din cauza procesorului AMD Athlon 64 3200+.

CONCLUZIE

DC Xline 3200 este un sistem care oferă performanțe și dotări de top la un preț foarte bun.

- Placă de bază: **ASUS K8N-E Deluxe**
- Memorie: **1GB DDR400 TwinMos**
- Procesor: **AMD Athlon 64 3200+**
- Placă video: **ASUS V9999 Gamer Edition**
- Harddisk: **160GB Maxtor**
- Unitate optică: **DVD Writer Plextor**
- Carcasă: **Gazelle GA899**
- Placă de sunet: **Creative Audigy 2 ZS**

Verdict ★★★★★

Q-GAMES



1084$ / 24 luni
Quartz Computer
021-410.99.48
www.quartz.ro

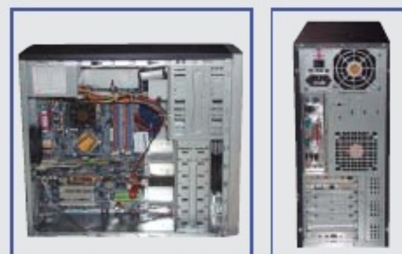
Quartz a optat pentru un sistem accesibil din punctul de vedere al prețului, încercând să ofere un sistem care să nu depășească cu mult 1000$. La această sumă era aproape imposibil să ocupe un loc fruntaș. Q-GAMES este bazat pe platforma Socket A. Procesorul este AMD Athlon XP 3200+, montat pe placa de bază Gigabyte 7N400 Pro 2 (chipset nForce2). Cantitatea de memorie de 1GB este suficientă pentru jocurile actuale. S-au ales două module DDR400 Kingmax care opresc orice posibilitate de overclocking. Componentele au fost montate ergonomic în carcasa KME Y662, iar sursa de alimentare este RexPower de 400W. În carcasă au fost montate două ventilatoare.

DOTĂRI

Dotările sunt limitate, dar nu lipsesc unitatea DVD Writer și un harddisk de 200GB. Din păcate, partea audio este în sarcina unei plăci onboard. Sistemul de operare Windows XP Professional a avut instalate Service Pack 2 și update-urile de securitate.

PERFORMANȚE

Performanțele slabe au situat sistemul pe ultimul loc. Totuși, este de remarcat faptul că a depășit în DOOM 3, Far Cry, UT 2004 și AquaMark 3 sistemul Alliance Space Multimedia, care costă mai mult decât dublu față de Q-GAMES. Această situație este

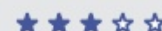


datorată plăcii video Gigabyte GV-N59X128D (chipset grafic GeForce FX 5900 XT), care s-a dovedit în aceste aplicații mai puternică decât Sapphire Radeon X600 PCI Express.

CONCLUZIE

Q-GAMES este un sistem ce se remarcă, în primul rând, prin prețul accesibil. Nu se poate vorbi de performanțe în cele mai recente jocuri, dar odată cu scăderea parametrilor video și a rezoluției se poate juca chiar și DOOM 3.

- Placă de bază: **Gigabyte 7N400 Pro2**
- Memorie: **1GB DDR400 Kingmax**
- Procesor: **Athlon XP 3200+**
- Placă video: **Gigabyte GV-N59X128D**
- Harddisk: **200GB Maxtor**
- Unitate optică: **DVD Writer LG**
- Carcasă: **KME Y662**
- Placă de sunet: **onboard**

Verdict 

Atlantis Strong



1933$ / 24 luni
Tape Computer
021-330.57.83
www.tape.ro

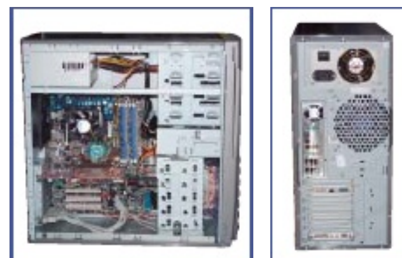
Sistemul distribuit de Tape Computers este realizat cu scopul de a oferi performanțe decente fără să afecteze foarte mult bugetul cumpărătorului.

DOTĂRI

Carcasa Antec SLK3700AMB este bine aleasă pentru configurația sistemului. Sursa este Hyper Power de 420W. Este singurul sistem din test care nu a avut în dotare o unitate DVD Writer. Acest lucru este de neînțeles pentru noi, deoarece diferența de preț nu este mare între unitatea COMBO LG GCC-4521B și una DVD Writer. Nici harddisk-ul nu este foarte încăpător, 120GB fiind un minim pentru un sistem destinat jocurilor și aplicațiilor multimedia. Sistemul de operare Windows XP Professional a avut instalat Service Pack 1.

PERFORMANȚE

Platforma formată din procesorul Intel Pentium 4 3.4GHz și placa de bază ABIT IC7-MAX3 a avut performanțe foarte bune (fapt argumentat de testul de procesor din Sandra) însă placa video Sapphire R9800 XT a dezechilibrat viteza sistemului în jocurile DOOM 3 (26.3, comparativ cu 71.58, cât a fost cel mai mare rezultat din test) și Far Cry (38.18). Atlantis Strong a obținut rezultate mulțumitoare în UT 2004 (80.99) și Comanche 4 (63.01).



CONCLUZIE

Atlantis Strong este un sistem bine construit din punctul de vedere al ergonomiei, iar atuurile lui sunt procesorul și placa de bază. Fiind vorba de un procesor Intel și o placă de bază ABIT, utilizatorii experimentați vor reuși să ridice nivelul performanțelor prin optimizări în BIOS și, eventual, printr-un overclocking. Sistemul a fost penalizat la capitolul dotări deoarece placa de sunet este onboard, harddisk-ul are o capacitate mică, iar unitatea optică nu este DVD Writer.

- Placă de bază: **ABIT IC7-MAX3**
- Memorie: **1GB DDR400 Kingmax**
- Procesor: **Intel Pentium 4 3.4GHz**
- Placă video: **Sapphire R9800 XT**
- Harddisk: **120GB Seagate**
- Unitate optică: **LG COMBO DVD/CDRW**
- Carcasă: **Antec SLK3700AMB**
- Placă de sunet: **onboard**

Verdict 

	Best Avenger PX432EE	X-Dream	Ultra Games	DC Xline 3200	KINETIX v12i
Preț	2563€	1929€	1799€	1481$	1900€
Detalii tehnice					
Procesor	Intel Pentium 4 EE 3.2GHz	AMD Athlon 64 3400+	Intel Pentium 4 3.4GHz	AMD Athlon 64 3200+	Intel Pentium 4 3.6GHz
Socket	LGA775	754	LGA775	754	LGA775
Placă de bază	ASUS P4C800E Deluxe	Shuttle AN51R	Gigabyte 8IPE775	ASUS K8N-E Deluxe	Gigabyte GA-8IPE775-G
Memorie	1GB Geil DDR400	1GB HyperX Kingstone	2GB Vitesta DDR500 A-Data	1GB DDR400 TwinMos	2GB DDR500 Kingmax
Placă video	PNY Verto GeForce 6800 Ultra 256MB	Sapphire X800XT Platinum Edition	ASUS AX800Pro 256MB	ASUS V9999 Gamer Edition	PowerColor Radeon X800 Pro
Harddisk	2x36GB WD Raptor, 120GB WD	2x160GB Seagate	74GB WD Raptor	160GB Maxtor	2x160GB Samsung
Placă de sunet	Creative Audigy 2 ZS	Creative Audigy 2 ZS	Creative Audigy 2 ZS	Creative Audigy 2 ZS	onboard
Carcasă	Antec Plusview1000AMG	Aplus Xclio CS-528	Chieftec BX-03-B-BB	Gazelle GA899	Thermaltake Xaser III Lanfire VM2000A
Rezultate teste					
DOOM 3 1280x1024 AA/AF	46.5	45.9	31.6	42.2	26.6
Far Cry 1280x1024 AA/AF	51.43	71.58	58.33	38.1	48.62
Comanche 4 1280x1024	73.89	68.1	54.72	68.07	56.57
UT 2004 1280x1024	90.92	100.45	79.45	92.79	85.45
3DMark05 1280x1024	4376	3578	3891	2700	3026
3DMark05 AA/AF 1024x768	4230	3734	3414	2474	3049
PCMark04	5282	4574	5364	4470	5524
AquaMark 3 1024x768	67967	60911	56839	56187	57865
Sandra CPU Dhry	10052	9794	8977	9785	9682
Note teste					
Performanță	9.17	8.87	7.94	7.59	7.59
Dotări	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Verdict	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★

	Terminator Intel	FIT Gaming Xtreme	Atlantis Strong	Alliance Space Multimedia	Q-GAMES
Preț	1461€	1739$	1933$	2199$	1084$
Detalii tehnice					
Procesor	Intel Pentium 4 3GHz	Intel Pentium 4 3GHz	Intel Pentium 4 3.4GHz	Intel Pentium 4 3.6GHz	Athlon XP 3200+
Socket	478	LGA775	478	LGA775	A
Placă de bază	Intel D875 PBZLK	Soltek SL865Pro	ABIT IC7-MAX3	ASUS P5GDC Deluxe	Gigabyte 7N400PRO2
Memorie	2GB DDR400 Princeton	1GB DDR500 Transcend	1GB DDR400 Kingmax	1GB DDR2 Kingmax	1GB DDR400 Kingmax
Placă video	Leadtek WinFast A400 GT TDH	Sapphire Radeon RX800 Pro	Sapphire R9800 XT	Sapphire Radeon X600	Gigabyte GV-N59X128D
Harddisk	2x160GB Samsung	160GB Seagate	120GB Seagate	120GB Western Digital	200GB Maxtor
Placă de sunet	Creative Live Player 5.1	onboard	onboard	Creative Audigy 2 ZS Platinum Pro	onboard
Carcasă	Chieftec BX-01B-B-B	Aplus Xclio CS-528	Antec SLK3700AMB	Antec SX1040BII	KME Y662
Rezultate teste					
DOOM 3 1280x1024 AA/AF	44.9	26	26.3	8.2	17
Far Cry 1280x1024 AA/AF	43.17	49.4	38.18	16.48	23.41
Comanche 4 1280x1024	53.82	49.69	63.01	52.41	43.78
UT 2004 1280x1024	73.1	75.83	80.99	48.33	71.1
3DMark05 1280x1024	3010	2645	1780	1205	761
3DMark05 AA/AF 1024x768	2790	2686	1764	1135	579
PCMark04	4298	5056	5261	5286	3898
AquaMark 3 1024x768	56856	56291	47599	30578	36472
Sandra CPU Dhry	7718	8573	10330	9603	8316
Note teste					
Performanță	7.21	6.97	6.7	4.82	4.69
Dotări	★★★★★	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
Verdict	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆



VITEZA SI CAPACITATE
EVOLUTIA CONTINUA

Evoluţia DVD Writerelor a dus la dispariţia problemelor de compatibilitate şi la apariţia unităţilor de mare viteză cu preţ mai mic de 100$.

SPRE DEOSEBIRE DE CD-URI, DVD-URILE AU pătruns cu greu în unităţile calculatoarelor. În principal acest lucru s-a datorat preţului prea mare şi problemelor de compatibilitate generate de cele trei standarde: DVD-RAM, DVD-R şi DVD+R. Utilizatorul a avut de ales mult timp între aceste variante, incompatibile între ele. În ultimii ani apariţia unităţilor dual-standard sau chiar multi-standard a atras cumpărătorii, scăderea preţurilor unităţilor şi blank-urilor fiind elementul decisiv ce a contribuit la răspândirea DVD-urilor. Deşi la orizont se prefigurează un alt război între Blu-ray şi HD-DVD pentru succesorul DVD-ului, pentru moment utilizatorii nu au de ce să fie îngrijoraţi.

CE TREBUIE SĂ URMĂRIM LA CUMPĂRARE?

În acest moment, cei ce doresc să achiziţioneze o unitate DVD Writer trebuie să fie atenţi la vitezele de scriere pentru cele două standarde, DVD-R şi DVD+R, la capabilităţile de inscripţionare a discurilor dual layer şi DVD-RAM. Pentru moment, doar unităţile LG sunt compatibile cu toate standardele de pe piaţă.

Buffer-ul unităţii este şi el important, deoarece este responsabil de asigurarea unui flux de date constant către dispozitivul optic. Majoritatea unităţilor au un buffer de 2MB, existând şi modele cu 8MB. Pachetul software este, de asemenea, important, deoarece vă scuteşte de achiziţionarea unor programe care de multe ori pot depăşi costul unităţii în sine. Cei ce urmăresc să instaleze unitatea în mini PC ar trebui să aleagă unităţi mai scurte pentru a îmbunătăţi ventilaţia în interiorul carcasei.

SISTEMUL DE TEST

Calculatorul pe care am testat unităţile a avut următoarea configuraţie: procesor Intel Pentium 4 Prescott 3.2GHz, placă de bază ABIT IC7-G, 1GB memorie DDR400 Geil şi harddisk Seagate Barracuda 7200.7 ATA100 80GB. Cablurile IDE folosite în sistem au fost noi, iar unităţile au fost setate Master pe primul canal IDE al plăcii de bază. Pentru arderea CD-urilor am utilizat versiunea 6.3.1.20 a programului Nero Burning ROM. Vitezele de citire şi timpii de acces pentru CD şi DVD au fost testate cu ajutorul Nero CD-DVD Speed 3.16. Pentru testul DAE am folosit programul Exact Audio Copy v0.95. Imaginea utilizată pentru inscripţionarea CD-ului a avut 700MB, iar cea pentru DVD a avut 4.18GB şi au constat din directoare cu fişiere de dimensiuni mici şi mari. Pentru testele de scriere DVD, pentru a verifica compatibilitatea unităţilor optice, am folosit două tipuri de blank-uri: Memorex şi eProformance. După scrierea fiecărui disc, CD sau DVD, am testat dacă inscripţionarea s-a făcut corect prin copierea fişierelor pe harddisk. La testele unde nu s-a făcut corect inscripţionarea am acordat 0 puncte. Din cauza lipsei pe piaţa românească a discurilor DVD+R/-R cu viteză mai mare de 8X, nu am putut evalua la maxim capabilităţile unora din unităţile testate. Acelaşi lucru se aplică şi în cazul discurilor dual layer sau DVD-RW 4X. Unităţile care permit inscripţionarea discurilor la viteze mai mari sau sunt compatibile cu cele dual layer sau DVD-RAM au fost punctate la capitolul dotări.

La verdict au punctat notele la performanţă CD, performanţă DVD şi dotări. Procentele au fost 30% pentru CD, 50% pentru DVD şi 20% pentru dotări. Fiecare test a contat în aceeaşi proporţie pentru calcularea notei categoriei din care a făcut parte.

CONCLUZIE

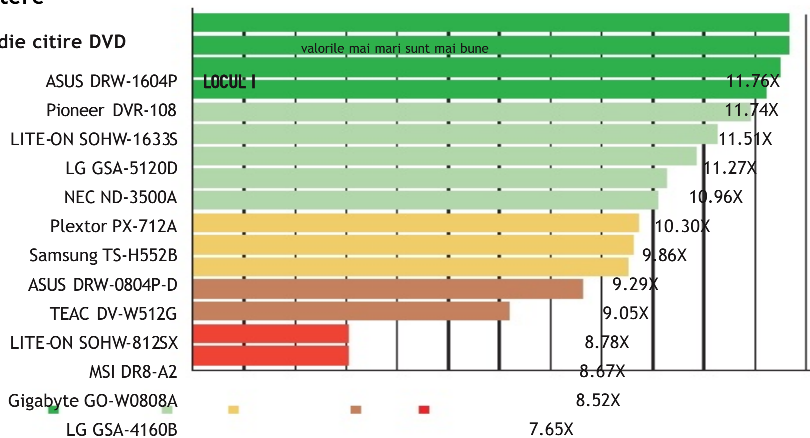
Faţă de anii precedenţi, se poate observa o maturizare a DVD Writerelor, problemele de compatibilitate cu diferitele blank-uri de pe piaţă fiind rar întâlnite şi deseori rezolvate printr-o nouă versiune de firmware.

Astfel, prin alegerea cu atenţie a discurilor pe care se va face inscripţionarea şi prin actualizarea firmware-ului unităţii, se pot înlătura problemele cu care se confruntau în trecut unităţile optice.

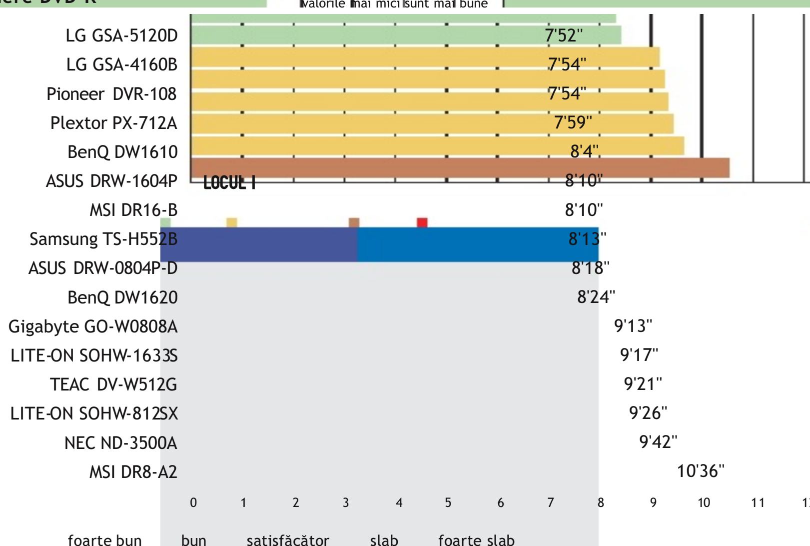
Ionuţ Alexandru Popa

DVD Writere

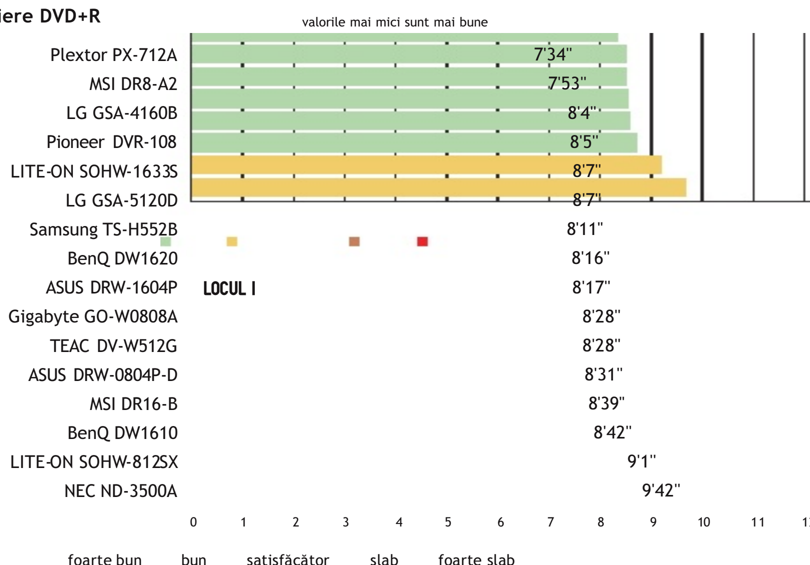
Viteză medie citire DVD



Viteză scriere DVD-R



Viteză scriere DVD+R



DICŢIONAR

AUTORUN
Lansarea unui program specificat în fişierul autorun.inf din rădăcina unui disc de fiecare dată când acesta este introdus în unitate.

BUFFER UNDER-RUN PROOF
Tehnologie ce previne stricarea discurilor în cazul întreruperii alimentării cu date a buffer-ului intern al unităţii. Toate unităţile produse în prezent suportă această tehnologie.

DAE (DIGITAL AUDIO EXTRACTION)
Procesul de copiere a pistelor unui CD audio pe harddisk. Prin copierea în format digital nu există pierdere de informaţie.

FIRMWARE
Este o componentă software intermediară între driver şi echipamentul hardware. Firmware se găseşte într-un chip de memorie nevolatilă pe unitatea optică. Prin actualizarea acestuia, producătorul are posibilitatea să ofere noi funcţionalităţi şi să îmbunătăţească performanţa cu anumite tipuri de discuri.

LEAD-IN/LEAD-OUT
Zonă de date care marchează începutul şi sfârşitul unei sesiuni. Aici sunt stocate informaţii precum parametrii sesiunii şi TOC.

MOUNT RAINIER
Format ce face ca operaţiile cu discurile reinscriptibile să se realizeze exact ca în cazul dischetelor. Prin formatarea unui disc în format Mount Rainier se pierde o parte semnificativă din spaţiul disponibil.

TOC (TABLE OF CONTENTS)
Din punct de vedere funcţional, este sistemul de fişiere al unui CD sau DVD. El reţine poziţiile de start ale fişierelor de pe disc şi este scris în zona Lead-in a fiecărei sesiuni.

Plextor
PX-712A



96.86€ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77 / www.itshop.ro

Pachetul software inclus de Plextor pentru PX-712A constă din Nero Burning ROM SE, InCD, BackItUp, PowerDVD, Pinnacle Studio 9 SE și utilitarul PlexTools. Buffer-ul intern al unității este de 8MB. Deși nu suportă scrierea pe discuri dual layer, Plextor PX-712A este compatibil cu standardul Mount Rainier ce permite folosirea CD-urilor ca o dischetă. Pentru anumite blank-uri, în funcție de calitatea acestora, Plextor PX-712A poate scrie la viteze mai mari decât cele ale mediului de stocare.

PERFORMANȚE
La citirea DVD-ului de test am înregistrat o scădere a vitezei spre sfârșitul discului. Timpul de căutare aleatorie, de doar 100ms în cazul DVD-urilor, este foarte bun. Scrierea discului CD-R a avut loc în fix trei minute.

CONCLUZIE
Tehnologiile încorporate în Plextor PX-712A asigură calitatea scrierii în cele mai dificile condiții, iar cei 8MB buffer permit timpi scăzuți de inscripționare.

- Tip unitate: **Internă**
- Interfață: **ATA33**
- Dimensiuni (Lxlxh): **190x146x41.3mm**
- Greutate: **1kg**
- Buffer: **8MB**
- Firmware: **1.03**
- Viteză CD: **48X24X48X**
- Viteză citire DVD: **16X**
- Viteză scriere DVD-R: **8X**
- Viteză scriere DVD+R: **12X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **N/A**
- Viteză scriere DVD-RAM: **N/A**
- Tehnologii: **POWEREC, GIGAREC, Q-CHECK, SECUREC, SILENT MODE**

Verdict 2.411

ASUS
DRW-1604P



Nr.1 IN TOP XtremPC

102$ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare / Tape Computer
Tornado Sistems / Ultra PRO Computers

Pachetul software inclus cu ASUS DRW-1604P constă din Ulead DVD MovieFactory 3 Suite SE și Nero Burning ROM. Manualul de utilizare livrat împreună cu ASUS DRW-1604P este foarte bine realizat. Pe mediile de calitate, ASUS DRW-1604P poate inscripționa la viteze mai mari decât cea la care este certificat mediul respectiv.

PERFORMANȚE
Blank-ul eProformance DVD-R 8X nu a putut fi scris decât la maxim 4X, lucru ce a afectat negativ rezultatul obținut la acest test. Cea mai mare viteză de citire a DVD-ROM-ului de test a fost înregistrată de ASUS DRW-1604P. Timpii de căutare aleatorie pentru CD și DVD sunt destul de mari.

CONCLUZIE
Unitatea ASUS DRW-1604P este compatibilă cu principalele standarde DVD ale momentului și oferă cele mai mari viteze de scriere, fiind o alegere de durată.

- Tip unitate: **Internă**
- Interfață: **ATA33**
- Dimensiuni (Lxlxh): **197.7x148x42.3mm**
- Greutate: **1.1kg**
- Buffer: **2MB**
- Firmware: **1.09**
- Viteză CD: **32X24X40X**
- Viteză citire DVD: **16X**
- Viteză scriere DVD-R: **16X**
- Viteză scriere DVD+R: **16X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **4X**
- Viteză scriere DVD-RAM: **N/A**
- Tehnologii: **FlextraLink, FlextraSpeed, DDSS II, Liquid Crystal Tilt**

Verdict 2.432

LG
GSA-4160B



89.28€ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare
RHS Company / Ultra PRO Computers

LG GSA-4160B este una dintre puținele unități din test compatibile cu toate standardele DVD ale momentului. Pachetul software livrat împreună cu LG GSA-4160B constă din programele Nero Express, CyberLink PowerDVD, CyberLink PowerProducer Gold și Nero InCD. Panoul frontal are designul specific unităților LG.

PERFORMANȚE
Viteza maximă de transfer atinsă la marginea CD-ului de test a fost de 41.27X, peste specificațiile lui LG GSA-4160B. DVD-ul de test a fost citit la o viteză maximă, atinsă în exteriorul discului, de doar 10.25X. Viteza maximă la care a putut fi inscripționat discul CD-RW 24X a fost de 16X. Timpii de scriere a mediilor DVD+R și DVD-R au fost printre cei mai buni din test.

CONCLUZIE
Dacă versatilitatea este ceea ce căutați, atunci nu trebuie să ignorați ceea ce are de oferit LG GSA-4160B.

- Tip unitate: **Internă**
- Interfață: **ATA66**
- Dimensiuni (Lxlxh): **184.6x146x41.3mm**
- Greutate: **0.9kg**
- Buffer: **2MB**
- Firmware: **A300**
- Viteză CD: **40X24X40X**
- Viteză citire DVD: **16X**
- Viteză scriere DVD-R: **8X**
- Viteză scriere DVD+R: **16X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **2.4X**
- Viteză scriere DVD-RAM: **5X**
- Tehnologii: **BURN Proof**

Verdict 2.386

LITE-ON
SOHW-1633S



79€ / 24 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40 / www.tornado.ro

La capitolul dotări, LITE-ON SOHW-1633S vine cu programele Nero Burning ROM, player-ul CyberLink PowerDVD 5 și cu două blank-uri DVD-R 4X și DVD+R 8X. Nu lipsesc cablul audio și șuruburile de prindere în carcasă.

PERFORMANȚE
La citirea CD-ului de test graficul ratei de transfer a înregistrat mici scăderi la marginea discului, lucru valabil și în cazul DVD-ului. La viteze mari de transfer, LITE-ON SOHW-1633S este zgomotos. Blank-ul DVD-R Memorex 8X nu a putut fi inscripționat decât la maxim 6X. Viteza de citire a DVD-urilor este printre cele mai bune din test. Timpii de inscripționare în cazul mediilor DVD+R au fost printre cei mai mici, cu puțin peste opt minute.

CONCLUZIE
Performanțele obținute în cazul CD-urilor și al mediilor DVD+R recomandă SOHW-1633S, iar aportul comunității LITE-ON este un plus de luat în seamă.

- Tip unitate: **Internă**
- Interfață: **ATA33**
- Dimensiuni (Lxlxh): **179x145x41.3mm**
- Greutate: **0.9kg**
- Buffer: **2MB**
- Firmware: **BS0C**
- Viteză CD: **48X24X48X**
- Viteză citire DVD: **16X**
- Viteză scriere DVD-R: **8X**
- Viteză scriere DVD+R: **16X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **2.4X**
- Viteză scriere DVD-RAM: **N/A**
- Tehnologii: **SMART-BURN, SMART-X, VAS**

Verdict 2.407

NEC ND-3500A



79€ / 24 luni
ASBIS România / Ultra PRO Computers
021-233.38.41 / 021-211.70.90

NEC oferă prin ND-3500A posibilitatea inscripționării DVD-urilor la viteza maximă de 16X, indiferent de standard, și a discurilor dual layer la 4X. Vitezele pentru CD sunt și ele foarte bune: 48X scriere, 24X rescriere și 48X citire.

PERFORMANȚE
La citirea CD-ului de test a fost înregistrată o scădere a vitezei la marginea discului, iar în cazul DVD-urilor, la începutul și sfârșitul discului. La viteze mari de citire a CD-urilor și DVD-urilor zgomotul produs de NEC ND-3500A devine supărător. Timpul de căutare aleatorie la CD, de aproximativ 179ms, este foarte mare, comparativ cu generația actuală de unități optice. Timpii de scriere a DVD-urilor la 8X sunt destul de mari, cu puțin sub 10 minute.

CONCLUZIE
Vitezele mari pentru CD și posibilitatea inscripționării mediilor dual layer la 4X sunt punctele forte ale lui NEC ND-3500A.

- Tip unitate: **Internă**
- Interfață: **ATA33**
- Dimensiuni (Lxlxh): **190x148x42mm**
- Greutate: **1.01kg**
- Buffer: **2MB**
- Firmware: **2.16**
- Viteză CD: **48X24X48X**
- Viteză citire DVD: **16X**
- Viteză scriere DVD-R: **16X**
- Viteză scriere DVD+R: **16X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **4X**
- Viteză scriere DVD-RAM: **N/A**
- Tehnologii: **Active Optimized Power Control**

Verdict 2.374

BenQ DW1620



99$ / 24 luni
ProCA România
021-323.82.00 / www.proca.ro

BenQ DW1620 este livrat împreună cu cablul IDE necesar conectării la PC, cablul audio, programele Sonic RecordNow, InterVideo WinCinema, BenQ QVideo, Book Type Management și un blank DVD+R 16X. Pe discurile de calitate, BenQ DW1620 poate scrie peste vitezele maxime certificate de producător.

PERFORMANȚE
Butonul de eject este subțire, ceea ce creează dificultăți la apăsare. Rata de transfer medie în cazul DVD-ROM-ului de test a fost foarte scăzută, puțin peste 3X. Timpul de scriere pentru DVD-R eProformance 8X a fost foarte mare, de peste 27 de minute. Viteza de citire în cazul CD-RW este semnificativ mai mare decât cea în cazul CD-R.

CONCLUZIE
În afară de DVD-RAM, BenQ DW1620 suportă toate standardele actuale și a avut o comportare peste medie în toate testele.

- Tip unitate: **Internă**
- Interfață: **ATA33**
- Dimensiuni (Lxlxh): **198x146x42mm**
- Greutate: **1kg**
- Buffer: **2MB**
- Firmware: **B7K9**
- Viteză CD: **40X24X40X**
- Viteză citire DVD: **16X**
- Viteză scriere DVD-R: **16X**
- Viteză scriere DVD+R: **16X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **2.4X**
- Viteză scriere DVD-RAM: **N/A**
- Tehnologii: **WOPC II, BLER OPC, Tilt Control**

Verdict 2.323

MSI DR16-B



87.5€ / 24 luni
Flamingo Computers / Skin Media
021-236.20.03 / 021-231.50.97

Pachetul software livrat de MSI pentru DR16-B constă din Nero Burning ROM, InterVideo WinDVD 4.0 și InterVideo WinDVD Creator, și permite crearea și inscripționarea discurilor DVD fără a necesita cumpărarea altor utilitare.

PERFORMANȚE
Deși graficul ratei de transfer pentru DVD nu înregistrează variații bruște, rata de transfer medie a fost cu puțin peste 6X. Timpii de acces aleatoriu pentru CD și DVD au fost foarte scăzuți, în jurul valorii de 100ms. Citirea discului CD-RW de test s-a făcut mai repede decât în cazul CD-R cu aproximativ 2X. Prin intermediul programului Live Update 3 se face update-ul de firmware automat, direct din sistemul de operare, dacă avem disponibilă o conexiune la Internet.

CONCLUZIE
Suportul pentru discurile dual layer și vitezele mari de scriere pentru DVD+R și DVD-R fac din MSI DR16-B o alegere bună de viitor.

- Tip unitate: **Internă**
- Interfață: **ATA33**
- Dimensiuni (Lxlxh): **198x146x42mm**
- Greutate: **1kg**
- Buffer: **2MB**
- Firmware: **M1.4**
- Viteză CD: **40X24X40X**
- Viteză citire DVD: **16X**
- Viteză scriere DVD-R: **16X**
- Viteză scriere DVD+R: **16X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **2.4X**
- Viteză scriere DVD-RAM: **N/A**
- Tehnologii: **Seamless Link**

Verdict 2.390

LG GSA-5120D



150.6$ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare / RHS Company
021-221.73.77 / 021-331.00.67

LG GSA-5120D este livrat împreună cu cablurile de conectare corespunzătoare (alimentare, USB 2.0, Firewire 6-6 pini, Firewire 6-4 pini), manualul utilizatorului și programele CyberLink PowerDVD, CyberLink PowerProducer Gold, Nero Express și InCD.

PERFORMANȚE
Viteza maximă de transfer în cazul CD-ului a depășit 41X, mai mult decât specificațiile producătorului. Graficul de citire a DVD-ROM-ului de test a înregistrat o scădere semnificativă la marginea discului. CD-RW-ul de test a fost inscripționat la viteza maximă de 16X. Au existat probleme în cazul blank-ului DVD-R Memorex, ce nu a putut fi inscripționat.

CONCLUZIE
LG GSA-5120D nu pune probleme de instalare și asigură o mobilitate completă, la care se adaugă compatibilitatea cu toate standardele DVD existente.

- Tip unitate: **Externă**
- Interfață: **USB 2.0, Firewire**
- Dimensiuni (Lxlxh): **244.7x163.2x54mm**
- Greutate: **1.54kg**
- Buffer: **2MB**
- Firmware: **A102**
- Viteză CD: **40X24X40X**
- Viteză citire DVD: **16X**
- Viteză scriere DVD-R: **8X**
- Viteză scriere DVD+R: **12X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **2.4X**
- Viteză scriere DVD-RAM: **5X**
- Tehnologii: **BURN Proof**

Verdict 2.264

ASUS DRW-0804P-D



136.34$ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77 / www.itshop.ro

În pachetul lui ASUS DRW-0804P-D găsim Nero OEM Suite, cablurile de alimentare, de conectare USB 2.0 şi Firewire, adaptorul pentru montare verticală, precum şi manuale de instalare şi utilizare. Geanta de voiaj oferită de ASUS este binevenită. Instalarea se face fără probleme, unitatea fiind recunoscută imediat de sistemul de operare.

PERFORMANŢE

Viteza maximă la care am putut inscripţiona blank-ul DVD-R eProformance a fost 4X, lucru ce a afectat negativ rezultatul acestui test. Timpii de acces pentru CD şi DVD sunt destul de mari, dacă îi comparaţi cu modelele de top. Viteza medie de citire CD-RW este destul de mică.

CONCLUZIE

Cei ce doresc o unitate DVD Writer externă se pot orienta către ASUS DRW-0804P-D, însă trebuie să ţină cont de performanţele medii şi de incompatibilitatea cu discurile dual layer.

- Tip unitate: **Externă**
- Interfaţă: **USB 2.0, Firewire**
- Dimensiuni (Lxlxh): **226x155.6x50mm**
- Greutate: **1.436kg**
- Buffer: **2MB**
- Firmware: **1.19**
- Viteză CD: **24X24X40X**
- Viteză citire DVD: **12X**
- Viteză scriere DVD-R: **8X**
- Viteză scriere DVD+R: **8X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **N/A**
- Viteză scriere DVD-RAM: **N/A**
- Tehnologii: **FlextraSpeed, FlextraLink, DDSS II**

Verdict 2.167

Samsung TS-H552B



79€ / 24 luni
DECK Computers International / Ultra PRO Computers
021-434.34.00 / 021-211.70.90

Fiind oferit în format bulk, Samsung TS-H552B nu este însoţit nici de cablurile de conectare, nici de program de ardere sau creare a DVD-urilor. Panoul frontal are doar un buton, cel de eject, confecţionat dintr-un plastic semitransparent, şi un LED de mici dimensiuni.

PERFORMANŢE

În cazul CD-urilor viteza de citire a scăzut uşor la marginea discului, iar timpul de căutare aleatorie a atins valoarea excelentă de 93ms. Timpul de acces pentru DVD-ROM a fost de doar 90ms, un rezultat foarte bun. Discul CD-RW Memorex 24X a putut fi scris la viteza maximă de 16X. Discul DVD-R eProformance 8X a fost inscripţionat cu succes, însă la verificare mai multe fişiere nu au putut fi citite.

CONCLUZIE

Samsung TS-H552B oferă viteze de scriere bune pentru discurile DVD-R şi DVD+R şi este compatibil cu mediile dual layer.

- Tip unitate: **Internă**
- Interfaţă: **ATA33**
- Dimensiuni (Lxlxh): **184x148.2x42mm**
- Greutate: **0.76kg**
- Buffer: **2MB**
- Firmware: **TS04**
- Viteză CD: **40X32X48X**
- Viteză citire DVD: **16X**
- Viteză scriere DVD-R: **12X**
- Viteză scriere DVD+R: **16X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **2.4X**
- Viteză scriere DVD-RAM: **N/A**
- Tehnologii: **A.R.S., A.B.S., A.M.L.P.U., D.V.A, Super Link**

Verdict 2.237

TEAC DV-W512G



80.15€ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare / Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90

TEAC DV-W512G este livrat în versiunea retail cu Nero OEM Suite v6, blank DVD+R 8X, cablu de transfer IDE, cablu audio şi şuruburi de fixare. Formatul scurt al unităţii va fi apreciat de posesorii mini PC-urilor.

PERFORMANŢE

Spre marginile CD-ului şi DVD-ului de test am înregistrat o uşoară scădere a ratei de transfer. Discurile DVD-R şi DVD+R eProformance au putut fi inscripţionate la viteza maximă de 6X, lucru ce a afectat rezultatele obţinute la aceste teste. Rata medie de transfer în cazul CD-urilor este foarte bună, situându-se în jurul valorii de 34X. TEAC DV-W512G nu este optimizat pentru citirea discurilor CD-RW, unde rata medie de transfer a fost de aproximativ 24.33X. Viteza DAE este excelentă.

CONCLUZIE

TEAC DV-W512G oferă performanţe foarte bune la lucrul cu CD-urile şi medii în cazul DVD-urilor.

- Tip unitate: **Internă**
- Interfaţă: **ATA33**
- Dimensiuni (Lxlxh): **170x148.4x42.8mm**
- Greutate: **0.9kg**
- Buffer: **2MB**
- Firmware: **T4S5**
- Viteză CD: **48X32X48X**
- Viteză citire DVD: **12X**
- Viteză scriere DVD-R: **8X**
- Viteză scriere DVD+R: **12X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **N/A**
- Viteză scriere DVD-RAM: **N/A**
- Tehnologii: **BURN Proof**

Verdict 2.312

LITE-ON SOHW-812SX



93$ / 24 luni
Alliance Computers
021-337.40.43 / www.alliancecomputers.ro

LITE-ON livrează SOHW-812SX împreună cu cablul de conectare USB 2.0, cel de alimentare, adaptor pentru montare verticală, programul Sonic MyDVD 4.0, player-ul CyberLink PowerDVD, discheta cu drivere pentru Windows 98 şi două blank-uri DVD+R 4X şi DVD+RW 4X.

PERFORMANŢE

Problemele la verificarea inscripţionării discului DVD-R Memorex au dus la penalizarea lui LITE-ON SOHW-812SX la acest test. Lipsa unui buton de pornire/oprire face ca unitatea să nu fie recunoscută de sistemul de operare dacă este alimentată înainte de pornirea calculatorului. Timpii de căutare aleatorie sunt foarte buni, situându-se sub 100ms atât în cazul CD-urilor, cât şi în cel al DVD-urilor.

CONCLUZIE

LITE-ON SOHW-812SX se remarcă prin performanţa bună în cazul CD-urilor şi prin preţul scăzut pentru o unitate externă.

- Tip unitate: **Externă**
- Interfaţă: **USB 2.0**
- Dimensiuni (Lxlxh): **192x165x58mm**
- Greutate: **1.3kg**
- Buffer: **2MB**
- Firmware: **US0J**
- Viteză CD: **40X24X40X**
- Viteză citire DVD: **12X**
- Viteză scriere DVD-R: **8X**
- Viteză scriere DVD+R: **8X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **N/A**
- Viteză scriere DVD-RAM: **N/A**
- Tehnologii: **SMART-BURN, SMART-X, VAS**

Verdict 2.072

Pioneer DVR-108



107.8$ / 12 luni
Caro Group
021-313.71.09 / www.caro.ro

Pioneer DVR-108 este livrat în format bulk, nefiind însoţit de cabluri de conectare sau software. Masca frontală şi tray-ul sunt confecţionate din plastic negru, lucru ce ajută la eliminarea reflexiilor undei laser a mecanismului optic.

PERFORMANŢE
În testul de citire DVD-ROM viteza a scăzut semnificativ spre sfârşit, la marginea discului. Pe discuri de calitate, Pioneer DVR-108 poate inscripţiona la viteze mai mari decât cele recomandate de producătorul mediului. Discul eProformance DVD-R 8X a fost inscripţionat la maxim 4X. În test, timpii de scriere pentru mediile DVD au fost foarte mici. Viteza medie de citire a DVD-ROM-ului de test a fost depăşită doar de ASUS DRW-1604P.

CONCLUZIE
Lipsa software-ului este compensată de preţul de achiziţie scăzut. Performanţele unităţii nu vor dezamăgi utilizatorii pretenţioşi.

- Tip unitate: **Internă**
- Interfaţă: **ATA33**
- Dimensiuni (Lxlxh): **198x148x42.3mm**
- Greutate: **1.1kg**
- Buffer: **2MB**
- Firmware: **1.10**
- Viteză CD: **32X24X40X**
- Viteză citire DVD: **16X**
- Viteză scriere DVD-R: **16X**
- Viteză scriere DVD+R: **16X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **4X**
- Viteză scriere DVD-RAM: **N/A**
- Tehnologii: **QuietDrive, Ultra DRS, Liquid Crystal Tilt/Thickness Compensator, SLD**

Verdict 2.370

MSI DR8-A2



68.8€ / 24 luni
Flamingo Computers / Skin Media
021-236.20.03 / 021-231.50.97

Pachetul software al MSI DR8-A2 cuprinde programele Nero Express 6, InCD, CyberLink PowerDVD 5.0, Sonic MyDVD 4.5 şi ArcSoft ShowBiz. Un scurt manual de utilizare prezintă etapele instalării unităţii. HD-Burn permite scrierea a 1.4GB de date pe un CD de 700MB, însă acest lucru este posibil doar pe medii de calitate.

PERFORMANŢE
Viteza maximă la care am putut inscripţiona discul DVD-R 8X eProformance a fost 4X. Performanţa în cazul CD-urilor a fost foarte bună, de remarcat aici fiind timpul de acces aleatoriu şi viteza de citire a discurilor CD-RW. Timpii de scriere a discurilor DVD+R au fost sub opt minute.

CONCLUZIE
Preţul de achiziţie, performanţa cu CD-urile şi posibilitatea scrierii pe anumite medii a unei cantităţi duble de date recomandă MSI DR8-A2.

- Tip unitate: **Internă**
- Interfaţă: **ATA33**
- Dimensiuni (Lxlxh): **183.2x146x41.7mm**
- Greutate: **1kg**
- Buffer: **2MB**
- Firmware: **150D**
- Viteză CD: **40X24X40X**
- Viteză citire DVD: **12X**
- Viteză scriere DVD-R: **8X**
- Viteză scriere DVD+R: **8X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **N/A**
- Viteză scriere DVD-RAM: **N/A**
- Tehnologii: **ABS, HD-Burn, BURN Proof**

Verdict 2.264

Gigabyte GO-W0808A



78.1$ / 12 luni
Caro Group
021-313.71.09 / www.caro.ro

Pachetul retail al lui Gigabyte GO-W0808A conţine cablul audio de conectare la placa de sunet, player-ul CyberLink PowerDVD 5.0 şi programul de creare a DVD-urilor video Sonic MyDVD 4.5. Formatul scurt al unităţii nu creează probleme de compatibilitate cu mini PC-urile.

PERFORMANŢE
La finalul DVD-ROM-ului de test viteza de citire a scăzut foarte mult, fapt ce a influenţat rezultatul acestui test. La scrierea mediilor DVD se poate observa o uşoară optimizare pentru discurile DVD+R. Timpii de acces aleatoriu sunt foarte buni în ambele cazuri, de 106ms pentru CD şi 100 pentru DVD. Timpul de scriere a discului CD-RW a fost mai mare de cinci minute, neobişnuit pentru viteza 24X.

CONCLUZIE
În ciuda incompatibilităţii cu mediile dual layer, Gigabyte GO-W0808A are performanţe rezonabile şi scrie discurile la o calitate foarte bună.

- Tip unitate: **Internă**
- Interfaţă: **ATA33**
- Dimensiuni (Lxlxh): **170x145x41.3mm**
- Greutate: **0.9kg**
- Buffer: **2MB**
- Firmware: **USY1**
- Viteză CD: **40X24X40X**
- Viteză citire DVD: **12X**
- Viteză scriere DVD-R: **8X**
- Viteză scriere DVD+R: **8X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **N/A**
- Viteză scriere DVD-RAM: **N/A**
- Tehnologii: **SMART-BURN**

Verdict 2.204

BenQ DW1610



74.9$ / 24 luni
Best Computers / ProCA România
021-303.01.91 / 021-323.82.00

BenQ DW1610 este livrat împreună cu programele InterVideo WinCinema, WinDVD Player, WinDVD Creator Plus, Sonic RecordNow!, cablul audio şi IDE. BenQ DX1610 poate scrie pe blank-uri de calitate la viteză mai mare decât cea certificată de producător.

PERFORMANŢE
În ciuda faptului că discul DVD+R Memorex a fost inscripţionat la 8X, timpul de scriere a fost foarte mare, de peste 15 minute. Timpii de căutare aleatorie au înregistrat valori bune, de aproape 100ms. Citirea discului CD-RW s-a făcut foarte repede, la 31.47X.

CONCLUZIE
BenQ DW1610 este una dintre puţinele unităţi ce inscripţionează discurile DVD-R şi DVD+R la 16X care nu poate scrie discuri dual layer. Calitatea scrierii, performanţele peste medie şi preţul atractiv recomandă achiziţionarea lui BenQ DW1610.

- Tip unitate: **Internă**
- Interfaţă: **ATA33**
- Dimensiuni (Lxlxh): **198x146x42mm**
- Greutate: **1kg**
- Buffer: **2MB**
- Firmware: **B8K9**
- Viteză CD: **40X24X40X**
- Viteză citire DVD: **16X**
- Viteză scriere DVD-R: **16X**
- Viteză scriere DVD+R: **16X**
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: **4X/4X**
- Viteză scriere DVD+R DL: **N/A**
- Viteză scriere DVD-RAM: **N/A**
- Tehnologii: **WOPC II, BLED OPC, Tilt Control**

Verdict 2.277

	ASUS DRW-1604P	Plextor PX-712A	LITE-ON SOHW-1633S	MSI DR16-B	LG GSA-4160B	NEC ND-3500A	Pioneer DVR-108	BenQ DW1620
Preţ	102$	96.86€	79€	87.5€	89.28€	79€	107.8$	99$
Detalii tehnice								
Tip unitate	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă
Buffer	2MB	8MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB
Viteză CD	32X24X40X	48X24X48X	48X24X48X	40X24X40X	40X24X40X	48X24X48X	32X24X40X	40X24X40X
Viteză citire DVD	16X	16X	16X	16X	16X	16X	16X	16X
Viteză scriere DVD-R/RW	16X4X	8X4X	8X4X	16X4X	8X4X	16X4X	16X4X	16X4X
Viteză scriere DVD+R/RW	16X4X	12X4X	16X4X	16X4X	16X4X	16X4X	16X4X	16X4X
Viteză scriere DVD+R DL	4X	N/A	2.4X	2.4X	2.4X	4X	4X	2.4X
Viteză scriere DVD-RAM	N/A	N/A	N/A	N/A	5X	N/A	N/A	N/A
Rezultate teste								
Rată medie de transfer CD	30.68X	31.25X	34.66X	29.51X	31.07X	32.79X	30.76X	29.51X
Timp căutare aleatorie CD	132ms	117ms	138ms	109ms	110ms	179ms	133ms	108ms
Viteză DAE	28.9X	29.8X	31.7X	28.6X	28.9X	24.1X	28.5X	38.8X
Citire CD-RW	25.30X	31.34X	24.33X	31.47X	31.13X	26.18X	21.97X	31.47X
Scriere CD-R	4'7"	3'	3'7"	3'30"	3'35"	3'24"	4'13"	3'26"
Scriere CD-RW	4'2"	5'26"	4'9"	3'55"	5'24"	4'10"	4'15"	3'56"
Rată medie de transfer DVD	11.76X	10.30X	11.51X	6.23X	7.65X	10.96X	11.74X	3.06X
Timp căutare aleatorie DVD	152ms	100ms	119ms	107ms	113ms	127ms	154ms	106ms
Scriere DVD-R Memorex	8'10"	7'59"	10'43"	8'10"	7'54"	9'42"	7'54"	8'24"
Scriere DVD-R eProformance	15'	7'59"	9'17"	9'45"	8'4"	9'42"	14'51"	27'28"
Scriere DVD+R Memorex	8'17"	7'35"	8'7"	8'56"	8'4"	9'45"	8'6"	8'23"
Scriere DVD+R eProformance	8'18"	7'34"	8'8"	8'39"	8'8"	9'42"	8'5"	8'16"
Scriere DVD+RW 4X	13'53"	13'48"	13'42"	14'5"	13'54"	13'24"	13'50"	14'9"
Note teste								
Notă CD	2.287	2.423	2.418	2.441	2.386	2.208	2.209	2.615
Notă DVD	2.451	2.528	2.514	2.319	2.393	2.464	2.454	2.069
Dotări	2.600	2.100	2.120	2.495	2.370	2.400	2.400	2.520
Verdict	2.432	2.411	2.407	2.390	2.386	2.374	2.370	2.323

	TEAC DV-W512G	BenQ DW1610	MSI DR8-A2	LG GSA-5120D	Samsung TS-H552B	Gigabyte GO-W0808A	ASUS DRW-0804P-D	LITE-ON SOHW-812SX
Preţ	80.15€	74.9$	68.8€	150.6$	79€	78.1$	136.34$	93$
Detalii tehnice								
Tip unitate	Internă	Internă	Internă	Externă	Internă	Internă	Externă	Externă
Buffer	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB
Viteză CD	48X32X48X	40X24X40X	40X24X40X	40X24X40X	40X32X48X	40X24X40X	24X24X40X	40X24X40X
Viteză citire DVD	12X	16X	12X	16X	16X	12X	12X	12X
Viteză scriere DVD-R/RW	8X4X	16X4X	8X4X	8X4X	12X4X	8X4X	8X4X	8X4X
Viteză scriere DVD+R/RW	12X4X	16X4X	8X4X	12X4X	16X4X	8X4X	8X4X	8X4X
Viteză scriere DVD+R DL	N/A	N/A	N/A	2.4X	2.4X	N/A	N/A	N/A
Viteză scriere DVD-RAM	N/A	N/A	N/A	5X	N/A	N/A	N/A	N/A
Rezultate teste								
Rată medie de transfer CD	34.27X	29.51X	29.19X	30.99X	34.76X	29.51X	30.80X	29.34X
Timp căutare aleatorie CD	131ms	109ms	104ms	113ms	93ms	106ms	144ms	99ms
Viteză DAE	38.1X	27.8X	28X	30.38X	33.5X	27.8X	29.80X	30.44X
Citire CD-RW	24.33X	31.47X	31.26X	31.02X	24.68X	25.46X	22.02X	25.46X
Scriere CD-R	3'3"	3'30"	3'13"	3'44"	2'52"	3'7"	4'19"	3'25"
Scriere CD-RW	4'3"	4"	3'51"	5'21"	5'30"	5'25"	4'3"	4'5"
Rată medie de transfer DVD	9.05X	3.06X	8.67X	11.27X	9.86X	8.52X	9.29X	8.78X
Timp căutare aleatorie DVD	120ms	106ms	117ms	105ms	90ms	100ms	126ms	92ms
Scriere DVD-R Memorex	9'21"	8'4"	10'36"	N/A	8'13"	9'13"	8'18"	N/A
Scriere DVD-R eProformance	10'42"	9'6"	14'46"	7'52"	N/A	9'14"	15'3"	9'26"
Scriere DVD+R Memorex	8'28"	15'9"	7'53"	8'7"	8'11"	8'28"	8'34"	9'1"
Scriere DVD+R eProformance	10'42"	8'42"	7'54"	8'7"	8'20"	8'56"	8'31"	9'2"
Scriere DVD+RW 4X	13'45"	14'11"	13'43"	13'55"	13'52"	13'50"	13'52"	13'49"
Note teste								
Notă CD	2.538	2.423	2.448	2.397	2.476	2.276	2.085	2.381
Notă DVD	2.391	2.151	2.399	2.181	2.141	2.421	2.383	2.075
Dotări	1.775	2.375	1.650	2.270	2.120	1.550	1.750	1.600
Verdict	2.312	2.277	2.264	2.264	2.237	2.204	2.167	2.072

Infruntare Radeon X600 vs

Soluţii mainstream pentru noua platformă

DEŞI BĂTĂLIA CEA MAI APRIGĂ ÎNTRE producătorii de chip-uri grafice este de a oferi cel mai mare nivel al performanţei, indiferent de costuri, cel mai mare profit al vânzărilor este obţinut de segmentul mainstream, ce oferă un nivel ridicat al performanţei fără a avea preţuri exorbitante. Nu rară este situaţia în care deţinătorul celui mai performant chip grafic al momentului nu are un concurent serios pentru segmentul mainstream. În următoarele luni vor apărea pe piaţă Radeon X700 XT şi GeForce 6600 GT. Aceste chip-uri vor folosi opt pipeline-uri şi o arhitectură a memoriei pe 128 biţi. Pentru moment, pe piaţă se pot găsi plăci video cu Radeon X600 Pro şi GeForce 6600. Acestea sunt cele mai accesibile plăci pentru platforma PCI Express care oferă un nivel rezonabil al performanţei. De remarcat este faptul că ambele chip-uri sunt soluţii native, nefolosind bridge-uri pentru translatarea comenzilor de tip AGP la PCI Express, cum foloseau primele plăci NVIDIA cu chipset-urile GeForce PCX 5750 şi PCX 5950.

CEI DOI CONCURENŢI

La prima privire nici una dintre plăci nu impresionează, radiatoarele folosite pentru răcirea procesorului grafic nefiind prea mari, iar memoriile în format BGA nu au nici un fel de răcire, neîncălzindu-se prea tare în timpul funcţionării. Conectorii video de intrare sunt de tipul D-Sub şi DVI, permiţând conectarea la PC atât a monitoarelor CRT, cât şi a celor LCD. GeCube GC-RX600PRO-C3 este dotat cu o mufă TV-Out pentru afişarea imaginii pe un televizor. Mufa Video-Out prezentă pe Leadtek WinFast PX6600TD se conectează la un box cu conectori S-Video şi Composite. Deoarece ambele plăci au un consum de curent relativ scăzut, nu este nevoie de conector de alimentare suplimentar pentru a asigura funcţionarea corectă. La capitolul dotări, trebuie menţionate jocurile Prince of Persia: Sands of Time şi Splinter Cell: Pandora Tomorrow, livrate împreună cu Leadtek WinFast PX6600TD, şi player-ul DVD CyberLink PowerDVD 5, precum şi jocul Counter Strike: Condition Zero, prezente în pachetul lui GeCube GC-RX600PRO-C3.

PERFORMANŢĂ

Pentru testarea celor doi concurenţi am folosit un sistem format din placa de bază MSI 915P COMBO, procesor Intel Pentium 4 3GHz LGA775, 1GB memorie DDR4 Geil Value şi harddisk Seagate Barracuda 7200.7 ATA100



GeCube GC-RX600PRO-C3

130.9€+TVA Printre primii veniţi

Distribuitor: Best Computers / Depozitul de Calculatoare / Skin Media
Tel.: 021-303.01.91 / 021-221.73.77 / 021-231.50.97

Slot

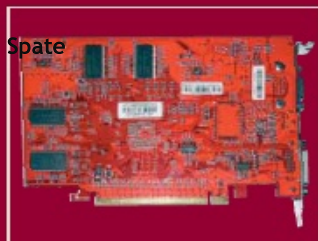
Conectorul PCI Express este incompatibil cu vechiul AGP.

Cooler

Răcirea procesorului grafic se face cu un radiator de aluminiu şi ventilator de mici dimensiuni.

Memorie


Chip-urile de memorie Hynix sunt tactate la 3.3ns.

Spate

Cei 128MB de memorie sunt distribuiţi în mod egal pe cele două părţi ale plăcii.

Conectori

Pe partea de conectori avem clasicele mufe DVI, D-Sub şi TV-Out.

Performanţe jocuri: 1.934 • Performanţe sintetice: 0.266 • Dotări: 0.095 **2.296**

Performanţe

Model	GeCube GC-RX600PRO-C3	Leadtek WinFast PX6600TD
Far Cry 1280	20.76	29.70
Far Cry 1600	14.91	22.17
Far Cry 1024 4X/8X	20.11	23.93
Far Cry 1280 4X/8X	13.85	15.59
UT 2004 1280	42.31	61.32
UT 2004 1600	28.51	46.20
UT 2004 1024 4X/8X	34.45	50.35
UT 2004 1280 4X/8X	23.09	33.39
Painkiller 1280	105.58	145.86
Painkiller 1600	65.35	96.67
Painkiller 1024 4X/8X	71.56	104.98
Painkiller 1280 4X/8X	58.96	74.69
Halo 1280	19.03	32.39
Halo 1600	13.37	24.89

MAINSTREAM GEFORCE 6600

PCI Express puse faţă în faţă

80GB. Din compararea directă a rezultatelor obţinute de cele două plăci, se vede clar avantajul arhitecturii cu opt pipeline-uri a lui GeForce 6600, faţă de cea cu doar patru a lui Radeon X600 Pro, în ciuda frecvenţelor de funcţionare mai mici ale lui Leadtek WinFast PX6600TD. De asemenea, se poate observa impactul pe care îl are interfaţa cu memoria pe 128 biţi la rezoluţii mari, unde performanţa scade foarte mult din cauza cerinţelor de fill-rate crescute.

OVERCLOCKING

La acest capitol nu putem să apreciem prea mult posibilitatea de mărire a frecvenţelor de funcţionare ale lui GeCube GC-RX600PRO-C3 peste cele specificate de producător, valorile maxime obţinute în test fiind de 411MHz pentru procesorul grafic şi 612MHz pentru memorie. În AquaMark3 am obţinut 26.673 de puncte, o creştere de aproximativ 3.5% faţă de rezultatul la frecvenţele default. 3DMark03 a înregistrat o creştere de 131 de puncte. În cazul lui Leadtek WinFast PX6600TD, am avut parte de rezultate mai bune, reuşind creşterea valorilor de funcţionare la 334MHz pentru procesorul grafic şi 584MHz pentru memorie. Creşterile de performanţă înregistrate au fost de 9.1% în AquaMark3 şi de 455 de puncte în 3DMark03.

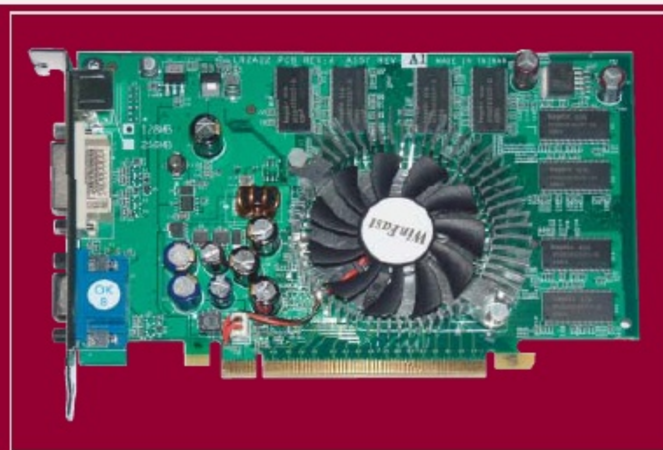
CONCLUZIE

Dintre cele două plăci ale versus-ului nostru o putem declara ca învingătoare pe Leadtek WinFast PX6600TD, nivelul performanţei fiind mult mai ridicat decât cel oferit de GeCube GC-RX600PRO-C3. Totuşi, trebuie ţinut cont de faptul că chipset-ul Radeon X600 Pro face parte din prima generaţie de chip-uri mainstream pentru PCI Express, în timp ce GeForce 6600 este deja a doua generaţie NVIDIA şi are un număr dublu de pipeline-uri. Totuşi, este remarcabil faptul că acest nivel al performanţei este oferit pentru mai puţin de 200$. ATI Radeon X600 Pro nu este un chip grafic slab, însă în momentul apariţiei, era o soluţie excelentă în faţa competitorului NVIDIA GeForce PCX 5750, varianta PCI Express a lui GeForce 5700. Pe viitor bătălia pentru segmentul mainstream se va da între ATI Radeon X700 XT şi NVIDIA GeForce 6600 GT, care au arhitecturi asemănătoare şi preţuri mai mari de 200$.

Ionuţ Alexandru Popa

Performanţe		
Model	GeCube GC-RX600PRO-C3	Leadtek WinFast PX6600TD
Tomb Raider 1024 4X/8X	10.56	31.78
Tomb Raider 1280 4X/8X	6.71	21.04
3DMark03 Default	3332	4895
AquaMark3 Default	25777	34583

Detalii tehnice		
Model	GeCube GC-RX600PRO-C3	Leadtek WinFast PX6600TD
Chipset	Radeon X600 Pro	GeForce 6600
Memorie	128MB DDR, 3.3ns	128MB DDR, 3.6ns
Frecvenţă chipset/memorie	389MHz/580MHz	300MHz/552MHz
Interfaţă	PCI Express	PCI Express
Bus memorie	128 biţi	128 biţi
Conectori	DVI, VGA, TV-Out	DVI, VGA, TV-Out



Leadtek WinFast PX6600TD

134.2€+TVA Performanţă în segmentul mainstream

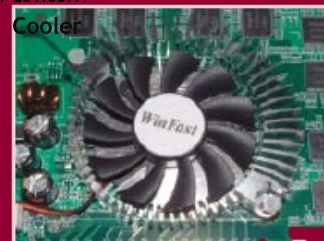
Distribuitor: Best Computers / Depozitul de Calculatoare / Skin Media
Tel.: 021-303.01.91 / 021-221.73.77 / 021-231.50.97

Slot



GeForce 6600 este un chip nativ PCI Express, faţă de primele plăci NVIDIA pentru această interfaţă.

Cooler



Radiatorul de aluminiu are dimensiuni medii şi foloseşte un ventilator care nu este foarte gălăgios.

Memorie



Chip-urile de memorie de 3.6ns sunt produse de Hynix.

Spate



Cei 128MB de memorie sunt plasaţi pe partea din faţă a plăcii.

Conectori



Spre deosebire de alte plăci video, conectorul TV-Out nu este plasat între mufele DVI şi D-Sub.

Performanţe jocuri: 2.981 • Performanţe sintetice: 0.371 • Dotări: 0.110 **3.462**



Benchmark de viitor

Stres pentru sistem

Într-o lume în care schimbările tehnologice sunt foarte rapide este nevoie de programe de benchmark cât mai actualizate pentru a putea evalua orice nouă apariţie.

CU O FRECVENŢĂ DE APARIŢIE DE APROXIMATIV doi ani, Futuremark aduce o nouă versiune a popularului benchmark 3DMark. Criticat în trecut pentru faptul că îndeamnă producătorii de hardware să ofere optimizări în vederea obţinerii unui scor cât mai mare, Futuremark a schimbat foarte mult arhitectura programului, pentru a reflecta comportamentul sistemului în jocurile de astăzi şi de mâine.

NOUL MOTOR GRAFIC

În încercarea de a răspunde criticilor aduse vechilor versiuni de 3DMark, Futuremark a creat un engine grafic total nou, care se aseamănă din punct de vedere arhitectural cu un joc normal, în ciuda faptului că nu sunt implicate nici un fel de rutine de AI şi calcule suplimentare pentru procesor. Din acest punct de vedere, 3DMark05 nu este dependent decât în mică măsură de procesorul sistemului, rezultatul final fiind un mai bun indicator al performanţei subsistemului grafic.



Din punctul de vedere al celor ce se observă cu ochiul liber, indiferent de metoda de randare aleasă, utilizatorul va vedea acelaşi lucru. Prin metodă de randare ne referim aici la modelul Pixel Shader şi Vertex Shader ales înainte de rularea benchmark-ului. 3DMark05 suportă versiunile Pixel/Vertex Shader 2.0, 2.0a, 2.0b, 3.0. O versiune mai nouă de Pixel/Vertex Shader aduce de obicei îmbunătăţiri ale performanţei prin posibilitatea rulării mai eficiente a secvenţelor de cod, dar aduce şi efecte vizuale noi ce ar rula prea încet pe hardware vechi sau nu ar fi disponibile deloc. Prin alegerea versiunii de Pixel/Vertex Shader cu care se va rula benchmark-ul, se poate analiza foarte uşor comportarea plăcii video în diferite ipostaze.

PUŢINĂ ISTORIE

Prima versiune a benchmark-ului, 3DMark99, avea ca scop măsurarea performanţelor plăcilor video în cazul funcţiilor fixe de iluminare şi transformare a vertecşilor. Următoarea versiune, 3DMark2000, a adăugat suport pentru plăcile video cu Transform&Lighting hardware prin creşterea complexităţii testelor. 3DMark2001 a crescut complexitatea scenelor randate la zeci de mii de poligoane per cadru şi a introdus suport pentru tehnologia shaderelor, care erau folosite pentru efectele speciale.

3DMark03 s-a concentrat pe testarea modelelor de randare a shaderelor 1.x şi 2.0. Doar un test folosea funcţii fixe de multitexturare, fiind destinat compatibilităţii cu sistemele mai vechi, iar celelalte teste foloseau pixel shadere pentru toate materialele aplicate pe obiecte. Complexitatea scenelor a crescut din nou, până la câteva sute de mii de poligoane per cadru.

Versiunea actuală, 3DMark05, foloseşte exclusiv Shader Model 2 şi 3 pentru procesarea vertecşilor şi pixelilor. Numărul de poligoane randate per cadru depăşeşte un milion.

NOILE TESTE

Game Test 1: Return to Proxycon este urmarea testului din 3DMark05, în care acţiunea avea loc la bordul unei nave spaţiale. În acest test, o navă cargou este atacată de piraţi. Bătălia se dă într-un

Scor 3DMark05	1024x768 Default PS 2.0a VS 2.0	1024x768 Default PS 3.0 VS 3.0	1024x768 AA4x AF8X PS 2.0a VS 2.0	1024x768 AA4x AF8X PS 3.0 VS 3.0
GeForce 6800 Ultra	4278	4148	3275	3286
GeForce 6800 GT	3915	3826	2955	2945
GeForce 6800	2459	2461	1277	1406
GeForce FX 5900 XT	960	-	644	-
Radeon X800 Pro (PS 2.0b)	3638	-	3182	-
Radeon 9800 Pro	2317	-	1382	-

spaţiu închis, dar destul de larg pentru a permite prezenţa mai multor caractere în acelaşi timp, specific partidelor multiplayer din 3D shootere. Majoritatea materialelor din interiorul navei sunt metalice, fiindu-le aplicată o reflexie de tip Blinn-Phong. Sursele de lumină se găsesc în număr de opt, dintre care două sunt direcţionale, iar restul punctuale.



Game Test 2: Firefly Forest prezintă o scenă din natură: noaptea în pădurea luminată de licurici. Prezenţa Lunii se face simţită prin lumina difuză, albăstrie a peisajului. Acest test este exemplul perfect al unei scene de exterior, de dimensiuni medii, cu vegetaţie bogată, elementul-cheie al scenei, ce este distribuit dinamic, în funcţie de mişcările camerei şi de distanţa faţă de aceasta. Materialele din această scenă sunt similare celor din primul test, la care s-au adăugat detalii pentru recrearea atmosferei difuze. Lumina Lunii este direcţională şi foloseşte umbre dinamice cu hărţi de adâncime de 2048x2048 pixeli. Licuriciul este o lumină mascată, punctuală, ce proiectează umbre folosind o hartă de adâncime cubică de 512x512x6 pixeli.



Game Test 3: Canyon Flight prezintă un aparat zburător ce îmbină o corabie cu un dirijabil, care călătoreşte printr-un canion păzit de un monstru marin. Folosirea tunurilor nu are nici un efect vizibil asupra monstrului, scăparea fiind posibilă prin folosirea unei tehnologii asemănătoare cu postcombustia motoarelor cu reacţie. Apa reflectă foarte exact pereţii canionului şi reuşeşte să redea vizual monstrul marin ce înoată la o oarecare adâncime. Prin folosirea ceţii volumetrice se redă senzaţia de depărtare a pereţilor canionului. Materialul folosit pentru redarea rocii din care sunt formaţi pereţii canionului este foarte complex, umplând împreună cu umbrirea dinamică aproape tot şirul de instrucţiuni al shader-ului PS 2.0. Fiind o scenă de zi, Soarele, singura lumină direcţională, este calculat dinamic, coordonatele fiind actualizate în timp.

Calculul notei finale oferite de 3DMark05 se face folosind valoarea medie a cadrelor randate în fiecare secundă în cele trei teste. Formula exactă este: scor 3DMark05 = (Game Test 1 x Game Test 2 x Game Test 3)$^{1/3}$ x 250.

Futuremark a încercat să rezolve una din criticile aduse versiunii 3DMark03, şi anume dependenţa prea mare a testelor de fill rate de lăţimea de bandă a plăcii video. Aceste teste sunt acum mai teoretice, nefiind influenţate prea mult de lăţimea de bandă. Şi testele Vertex şi Pixel Shader au fost actualizate prin folosirea noilor modele de randare.

CERINŢELE DE SISTEM

În cei aproape doi ani de la apariţia lui 3DMark03 performanţele sistemelor au crescut considerabil, noua versiune având cerinţe actualizate. Configuraţia minimă specificată de Futuremark este următoarea: procesor la minim 2GHz, cu suport pentru instrucţiunile SSE, 512MB RAM, placă video cu 128MB de memorie şi suport Pixel/Vertex Shader 2.0, 400MB spaţiu pe harddisk.

Pe partea de software, 3DMark05 necesită DirectX 9.0c şi Windows XP sau 2000. Tot la software, pentru unele funcţii ale 3DMark05 trebuie ca în sistem să avem instalat Internet Explorer 6.0, Microsoft Excel 2000, 2003 sau XP. Deşi aceste cerinţe par destul de mari, trebuie ţinut cont de faptul că 3DMark05 se doreşte un benchmark atât pentru generaţia actuală de plăci video, cât şi pentru cele ce vor urma.

Pentru teste am folosit o platformă formată dintr-un procesor Intel Pentium 4 Prescott la 3.2GHz, placă de bază ABIT IC7-G, 1GB DDR400 Geil, harddisk Seagate Barracuda 7200.7 ATA100 80GB. Versiunile de drivere folosite au fost ForceWare 61.77 pentru NVIDIA şi Catalyst 4.9 pentru ATI, cele mai noi disponibile în momentul testării.

CONCLUZIE

Datorită reproiectării motorului grafic pentru a se apropia mai mult de cel al unui joc, 3DMark05 oferă o imagine clară a nivelului performanţei pe care îl putem aştepta de la o placă video în jocurile actuale şi viitoare ce vor folosi Shader Model 2.0b şi 3.0. Pentru moment, cei ce nu fac compromisuri au ca opţiune GeForce 6800 Ultra. Cei ce preferă să nu arunce toţi banii pe cea mai scumpă placă video se pot orienta către ATI Radeon X800 Pro sau GeForce 6800 GT. Seriile Radeon 9800 şi 9600 au comportări onorabile, însă nu vor fi capabile să ofere un nivel prea mare al performanţei în jocurile viitorului. Seria GeForce FX nu reprezintă o alegere inspirată pentru jocurile ce folosesc intens shaderele.

Ionuţ Alexandru Popa

Placă de bază

Albatron KX18DS Pro II



Noile versiuni de southbridge ale chipset-ului nForce2 Ultra 400 încep să își facă apariția, Albatron KX18DS Pro II având în componență varianta MCP RAID.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

În ciuda nivelului mare de integrabilitate al southbridge-ului, Albatron nu a considerat necesară dotarea acestuia cu radiator, chip-ul încălzindu-se puternic în timpul funcționării. Northbridge-ul este dotat cu un radiator și un ventilator. Slotul AGP are mecanism de retenție pentru a preveni ieșirea accidentală a plăcii video. Numărul de opt porturi USB 2.0 satisface orice utilizator. Pe o plăcuță adițională sunt livrați conectorii SPDIF In/Out și Out optic. Marginile PCB-ului sunt rotunjite, iar pinii de pornire sunt colorați pentru o ușoară identificare. În tradiția Albatron, PCB-ul lui KX18DS Pro II este albastru.

PERFORMANȚE

Noul southbridge aduce un spor de performanță la lucrul cu harddisk-ul, rezultatul din PCMark 2004 dovedind acest lucru. Nivelul performanței situează Albatron KX18DS Pro II printre cele mai performante plăci de bază Socket A.

CONCLUZIE

Multitudinea de dotări și nivelul ridicat al performanței recomandă din plin Albatron KX18DS Pro II.

Contact			
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare		
Telefon	021-221.73.77		
Preț / Garanție	93.09$ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket A/ nForce2 Ultra 400 + MCPRAID / 400MHz		
Sloturi	1 AGP 8X / 5 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 3GB		
Conectori	8 USB 2.0, 2 Firewire, LAN+Gigabit LAN, S/PDIF		
ATA / RAID	- / 2xATA133, 2xSerial ATA		
Extra	-		
Overclocking			
FSB / Multiplicator	100-300MHz / 5x-24x		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Da		
Teste			
Quake 3 640x480	328.2	Conversie WAV-MP3	26”
Serious Sam 640x480	206.9	Arhivare WinACE	8'47”
3DMark2001SE 640x480	18829	PCMark04 CPU	3724
Comanche 4 640x480	49.15	Sandra 2004 Mem. Int MB/s	2906
UT 2003 640x480	202.65	PCMark04 HDD	3650
Performanțe			
Sintetice:	3.117	Dotări:	0.710
Jocuri:	3.703	Verdict:	7.530

Placă video

PNY Verto GeForce 6800 GT



Cunoscut mai mult pentru plăcile sale profesionale cu chipset NVIDIA, PNY Technologies produce și modele destinate segmentului desktop.

DOTĂRI

PNY Verto GeForce 6800 GT nu impresionează la capitolul dotări, unde sunt livrate doar obișnuitele cabluri TV-Out și de alimentare suplimentară și adaptorul DVI-VGA. Pe CD-ul livrat găsim driverele plăcii și manualul de instalare în format electronic. Pe partea de design al PCB-ului se remarcă bara de deasupra procesorului grafic, ce are rol de rigidizare a plăcii video, fiind astfel posibilă mutarea PC-ului fără a ne face probleme pentru ruperea acesteia.

PERFORMANȚE

Din punctul de vedere al frecvențelor de funcționare, PNY Verto GeForce 6800 GT urmează designul de referință NVIDIA, performanțele fiind similare cu cele ale produselor cu același chipset grafic. La overclocking, PNY Verto GeForce 6800 GT s-a comportat foarte bine, frecvențele maxime atinse fiind de 418MHz pentru procesorul grafic și 1140MHz pentru memorie, mai mult decât frecvențele unui GeForce 6800 Ultra. În 3DMark03 am obținut astfel 12.446 de puncte, iar în AquaMark3 - 61.180 de puncte.

CONCLUZIE

Nivelul performanței este completat de calitățile la overclocking, lucru ce recomandă PNY Verto GeForce 6800 GT.

Contact			
Distribuitor	Maguay Impex		
Telefon	021-210.38.33		
Preț / Garanție	411€ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Chipset	GeForce 6800 GT		
Memorie	256MB		
Frecvență chipset / Memorie	350MHz / 1000MHz		
Interfață	AGP 8X		
Bus memorie	256 biți		
Conectori	D-Sub, DVI, TV-Out		
Teste			
Far Cry 1280	54.07	Painkiller 1600	218.86
Far Cry 1600	49.75	Painkiller 1024 4X/8X	217.50
Far Cry 1024 4X/8X	51.58	Painkiller 1280 4X/8X	174.23
Far Cry 1280 4X/8X	42.11	Halo 1280	63.47
UT 2004 1280	72.67	Halo 1600	54.09
UT 2004 1600	72.57	Tomb Raider 1024 4X/8X	64.15
UT 2004 1024 4X/8X	72.43	Tomb Raider 1280 4X/8X	42.88
UT 2004 1280 4X/8X	70.16	3DMark03 Default	10955
Painkiller 1280	247.07	AquaMark3 Default	57765
Performanțe			
Sintetice:	0.709	Dotări:	0.095
Jocuri:	5.762	Verdict:	6.566

Placă video

Point of View GeForce 6800 GT



Noua familie de chip-uri grafice NVIDIA GeForce 6000 se bucură de atenția producătorilor, Point of View fiind unul dintre aceștia.

DOTĂRI

Bundle-ul software conținut de Point of View GeForce 6800 GT constă din jocurile Prince of Persia: Sands of Time, Commandos 3: Destination Berlin, Tomb Raider: Angel of Darkness și programul InterVideo WinDVD 5. Soluția de răcire ocupă un singur slot în carcasă și folosește un radiator ce acoperă atât procesorul grafic, cât și memoria. Un heat-pipe ajută la creșterea eficienței sistemului de răcire.

PERFORMANȚE

Frecvențele de funcționare ale procesorului grafic și ale memoriei sunt standard, iar nivelul performanței este apropiat de cel al plăcilor video cu chipset NVIDIA GeForce 6800 GT. La capitolul overclocking, Point of View GeForce 6800 GT stă foarte bine, frecvențele maxime de funcționare obținute fiind 432MHz pentru procesorul grafic și 1160MHz pentru memorie. Astfel, am depășit frecvențele standard ale lui GeForce 6800 Ultra. Rezultatele obținute în 3DMark03 și AquaMark3 au fost 12.594 de puncte, respectiv 61.794 de puncte. Stabilitatea plăcii a fost exemplară în teste.

CONCLUZIE

Performanța excelentă și potențialul de overclocking sunt punctele forte ale Point of View GeForce 6800 GT.

Contact			
Distribuitor	Lasting System		
Telefon	0256-20.12.78		
Preț / Garanție	495$ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Chipset	GeForce 6800 GT		
Memorie	256MB		
Frecvență chipset / Memorie	350MHz / 1000MHz		
Interfață	AGP 8X		
Bus memorie	256 biți		
Conectori	D-Sub, DVI, TV-Out		
Teste			
Far Cry 1280	54.36	Painkiller 1600	213.29
Far Cry 1600	47.99	Painkiller 1024 4X/8X	218
Far Cry 1024 4X/8X	50.98	Painkiller 1280 4X/8X	173.52
Far Cry 1280 4X/8X	42.22	Halo 1280	64.95
UT 2004 1280	72.74	Halo 1600	54.18
UT 2004 1600	72.69	Tomb Raider 1024 4X/8X	64.16
UT 2004 1024 4X/8X	72.63	Tomb Raider 1280 4X/8X	42.88
UT 2004 1280 4X/8X	70.25	3DMark03 Default	10936
Painkiller 1280	247.23	AquaMark3 Default	57795
Performanțe			
Sintetice:	0.708	Dotări:	0.115
Jocuri:	5.749	Verdict:	6.572

Tuner TV

ASUS TV FM Card



Noua soluție ASUS pentru vizionarea posturilor TV pe calculatorul personal poartă același nume ca și vechiul model: ASUS TV FM Card. Ne-a mirat puțin lipsa de imaginație în denumirea acestei game de produse, însă calitatea și designul produsului ne-au făcut să trecem cu ușurință peste această mică problemă.

CALITATE IMAGINE

Calitatea imaginii a fost bună, comparabilă cu cea obținută cu tunerele TV cu chipset Conexant CX23882-19. Nu am întâmpinat nici o problemă în efectuarea de captură video, iar gestionarea fișierelor rezultate este foarte ușor de realizat grație programului ASUS Home Theater.

DOTĂRI

Este bazat pe chipset-ul Philips SAA 7135HL/101, ce oferă o decodare video pe 9 biți. Noutatea o reprezintă tunerul integrat Philips TDA8275, ce permite un design modern al plăcii și oferă o imagine cu mai puține interferențe (deoarece lipsesc elemente electrice ce provoacă paraziți, cum ar fi bobinele). Captura a avut o calitate bună, iar software-ul ASUS Home Theater oferă o interfață ergonomică.

CONCLUZIE

Recomandat în special deținătorilor de mini PC-uri care doresc să-și realizeze un echipament de tip "digital home".

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare Ultra PRO Computers
Preț / Garanție	34€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Interfață	PCI
Chipset	Philips SAA 7135HL / 101
Sistem	PAL BG+DK/SECAM
Decodare video	9 biți
Codare hardware	Nu
Număr canale	181
Modul radio FM	Da
Telecomandă	Da
Time-shifting	Da
Teletext / TV Stereo	Da / Da
Performanțe	★★★★☆

Monitor LCD

Hyundai ImageQuest L70N



Panourile LCD cu timp de răspuns scăzut de 12ms au fost adoptate în scurt timp de majoritatea producătorilor, ImageQuest L70N fiind un astfel de model al producătorului coreean Hyundai.

DOTĂRI

Pentru a menține un nivel scăzut al prețului, ImageQuest L70N este dotat doar cu mufă D-Sub pentru semnal video. Hyundai livrează toate cablurile necesare conectării, iar pe un CD găsim manualul electronic de instalare și utilizare a monitorului. Din punctul de vedere al designului, suntem mulțumiți de rama îngustă a ecranului, însă piciorul de sprijin de plastic nu va găsi prea mulți fani.

PERFORMANȚE

Timpul de răspuns de 12ms are un impact major asupra imaginilor în mișcare, fenomenul de umbrire fiind foarte greu vizibil. Unghiul de vedere orizontal și vertical este suficient pentru majoritatea utilizatorilor. Culorile au o tentă de albastru chiar și când temperatura de culoare este setată la 6500K.

CONCLUZIE

Performanța lui Hyundai ImageQuest L70N va satisface majoritatea utilizatorilor, timpul de răspuns de 12ms fiind atuul acestui monitor.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	372.85$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	17"
Rezoluție maximă	1280x1024@75Hz
Timp de răspuns	12ms
Luminozitate	250cd/m²
Contrast	500:1
Standard	TCO '99
Montare pe perete	Da
Alimentator	Intern
Conectare	D-Sub
Greutate	3.8kg
Performanțe	★★★☆☆

Carcasă

Thermaltake Lanmoto VA1000BWA



Curentul amatorilor LAN-party-urilor a luat amploare în ultimul timp, producătorii oferind linii noi de produse.

DOTĂRI

Principala cerință pe care trebuie să o îndeplinească o carcasă pentru LAN-party-uri este mobilitatea, Thermaltake răspunzând, în cazul lui Lanmoto VA1000BWA, prin folosirea aluminiului ca material de construcție. Panoul lateral al carcasei este transparent și are montat un ventilator de 92mm deasupra procesorului pentru a asigura o răcire mai bună. Într-un lăcaș de 5.25" este montat un dispozitiv Hardcano de monitorizare a temperaturilor și de control al turației ventilatoarelor.

PERFORMANȚE

Fluxul de aer din carcasă este asigurat de două ventilatoare de 120mm, cel din spate fiind dotat cu LED-uri albastre. Pentru prevenirea furturilor se pot închide cu cheie panoul lateral și masca frontală. Unitatea Hardcano poate semnala acustic depășirea unei temperaturi setate de utilizator.

CONCLUZIE

Împătimiții LAN-party-urilor vor găsi în Thermaltake Lanmoto VA1000BWA o carcasă complet funcțională, cu multe elemente de design plăcute.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	121.85$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Greutate	5kg
Putere sursă	-
Ventilatoare/lăcașuri	2x120mm, 1x92mm/3
5.25" externe	4
3.5" externe	2
3.5" interne	5
Șine de montare	Da
HDD detașabil	Da
Geam lateral	Da
Material construcție	Aluminiu
Performanțe	★★★★☆

Carcasă + sursă + ventilatoare

Blue Dream



Kit-ul Blue Dream se adresează celor preocupați de aspectul PC-ului și de siguranța componentelor.

DOTĂRI

Kit-ul este format dintr-o carcasă Casetek C1018, o sursă de alimentare Enermax Noisetaker EG375AX de 370W și un fan controller Enermax UC-A8FATR4 ce controlează șapte ventilatoare de 80x80x25mm. Pentru a nu influența în mod negativ fluxul de aer prin carcasă, cablurile ventilatoarelor sunt rutate prin spațiile libere ascunse vederii utilizatorului. Geamul lateral este o tendință adoptată de toți producătorii de carcase, Casetek C1018 nefăcând notă discordantă. În partea superioară avem conectorii USB, Firewire, audio și un ventilator ce scoate aerul cald din carcasă. Partea frontală este construită din plastic și aluminiu, iar cele două ventilatoare de 80x80x25mm sunt dotate cu filtru de praf.

PERFORMANȚE

Prin setarea la minim a turației ventilatoarelor din sistem se ating valori de sub 1000rpm, nivelul de zgomot fiind diminuat corespunzător.

CONCLUZIE

Blue Dream se distinge prin construcția carcasei și răcirea excelentă asigurată de cele șapte ventilatoare.

Contact	
Distribuitor	pc-coolers.ro
Telefon	021-323.99.49
Preț / Garanție	215€ / Pe componente
Detalii tehnice	
Greutate	15.5kg
Putere sursă	375W
Ventilatoare/lăcașuri	7x80mm/7
5.25" externe	4
3.5" externe	2
3.5" interne	6
Șine de montare	Da
HDD detașabil	Da
Geam lateral	Da
Material construcție	Oțel
Performanțe	★★★★★

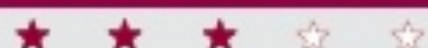
Fan controller

Enermax UC-A3FATR2



Față de alte fan controllere, Enermax UC-A3FATR2 se montează într-un lăcaș de 3.25”. În ciuda dimensiunilor reduse, sunt posibile controlarea turației a două ventilatoare și afișarea turațiilor lor, precum și a două temperaturi din sistem pe un ecran LCD cu iluminare de fundal albastră. Panoul frontal este oferit în două versiuni: negru și argintiu, pentru a se asorta culorii carcasei.

Contact	
Distribuitor	pc-coolers.ro
Telefon	021-323.99.49
Preț / Garanție	18.5€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Ventilatoare controlate	2
Tensiune de ieșire	N/A
Dimensiuni (Lxlxh)	101.5x90x25mm
Gamă de valori temperatură	40-80°C
Gamă de valori rpm	1000-5000
Ecran LCD	28x11mm
Performanțe	



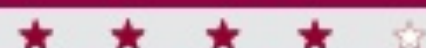
Fan controller

Enermax UC-A8FATR4



Fan controller-ul UC-A8FATR4 de la Enermax este capabil să monitorizeze patru temperaturi din sistem și turația a patru ventilatoare ce poate fi modificată prin intermediul a patru potențiometre. Un ecran LCD afișează aceste valori. Utilizatorul poate fi anunțat prin semnale acustice dacă temperaturile senzorilor sau turațiile ventilatoarelor ating valori alarmante.

Contact	
Distribuitor	pc-coolers.ro
Telefon	021-323.99.49
Preț / Garanție	40€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Ventilatoare controlate	4
Tensiune de ieșire	4-12V
Dimensiuni (Lxlxh)	148x82x42mm
Gamă de valori temperatură	0-90°C
Gamă de valori rpm	1000-9900
Ecran LCD	43x20mm
Performanțe	



Memorie flash

Apacer Compact Flash 1GB



Dacă aveți un aparat foto digital ce folosește Compact Flash, vă recomandăm să achiziționați un card de cel puțin 512MB deoarece prețurile acestor medii de stocare au scăzut mult. Ideal ar fi unul cu o capacitate de 1GB, așa cum este cardul testat de noi, Apacer Compact Flash 1GB. Acesta s-a comportat foarte bine în teste, iar capacitatea sa este suficientă pentru a stoca fotografiile din concediu.

Contact	
Distribuitor	ProCA România
Telefon	021-323.82.00
Preț / Garanție	179$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Tip memorie	CF
Capacitate	1GB
Dimensiuni	35x45x5
SiSoft Sandra 32kB Citire/scriere (kB/s)	3732 / 1442
SiSoft Sandra 256kB Citire/scriere (kB/s)	4621 / 4100
SiSoft Sandra 2MB Citire/scriere (kB/s)	4710 / 5222
Performanțe	



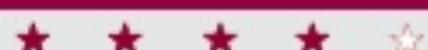
Memorie flash

Apacer Photo Steno Pro



Apacer Photo Steno Pro este un card de memorie de tip Compact Flash și are o capacitate de 512MB. Este recomandat de producător pentru aparatele foto digitale deoarece oferă o viteză mare de transfer. Am testat cardul atât prin intermediul card reader-ului din sistemul de test, cât și cu aparatul foto digital Olympus 8080 Wide Zoom. În ambele cazuri rezultatele au fost foarte bune.

Contact	
Distribuitor	ProCA România
Telefon	021-323.82.00
Preț / Garanție	133.3$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Tip memorie	CF
Capacitate	512MB
Dimensiuni	35x45x5
SiSoft Sandra 32kB Citire/scriere (kB/s)	3972/180
SiSoft Sandra 256kB Citire/scriere (kB/s)	5204/1100
SiSoft Sandra 2MB Citire/scriere (kB/s)	5393/2185
Performanțe	



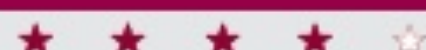
Radiator procesor

Thermalright ALX-800



Destinat utilizatorilor sensibili la preț, Thermalright ALX-800 este construit din aluminiu, talpa ce face contact cu pastila procesorului fiind din cupru. Ventilatoarele ce se pot monta pe Thermalright ALX-800 trebuie să aibă dimensiunile 80x80x25mm. Rezultatele din test au fost obținute cu un ventilator Enermax UC-8FAB cu turație reglabilă între 1000 și 3000rpm.

Contact	
Distribuitor	pc-coolers.ro
Telefon	021-323.99.49
Preț / Garanție	16$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Compatibilitate	Socket A
Dimensiuni (Lxlxh)	84x58x42mm
Greutate	400g
Material construcție	Aluminiu+talpă cupru
Temperatură Barton 3200+ 2.2GHz Idle	36°
Temperatură Barton 3200+ 2.2GHz Load	47°
Performanțe	



Radiator procesor

Thermaltake Extreme Volcano 12



Construit integral din cupru, Thermaltake Extreme Volcano 12 cântărește nu mai puțin de 708g și este dotat cu un ventilator de 80x80x35mm. Turația ventilatorului poate fi reglată între 2000 și 5500rpm prin intermediul unor potențiometre ce pot fi instalate în spatele carcasei sau într-un lăcaș de 3.5”. La turație maximă zgomotul produs este foarte deranjant.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	25.45$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Compatibilitate	Socket A
Dimensiuni (Lxlxh)	82x65.6x81mm
Greutate	708g
Material construcție	Cupru
Temperatură Barton 3200+ 2.2GHz Idle	34°
Temperatură Barton 3200+ 2.2GHz Load	43°
Performanțe	



HP Photosmart 2610

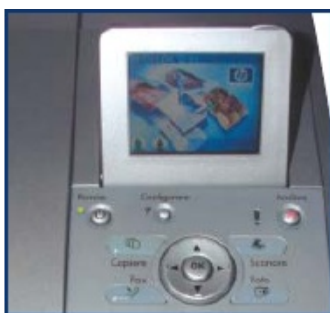
Multifuncţionalul care imprimă la calitate fotografică



HP PHOTOSMART 2610 ESTE UN multifuncţional ce are la bază o imprimantă capabilă să tipărească la calitate fotografică. Este destinat firmelor mici, însă preţul mic îl face accesibil chiar şi utilizatorilor obişnuiţi. Poate imprima fotografii de pe carduri de memorie (Compact Flash, Smart Media, Memory Stick, Memory Stick Duo, Memory Stick Pro, Secure Digital, MultiMediaCard (MMC), xD Picture Card) sau direct dintr-un aparat foto digital compatibil cu tehnologia PictBridge. Echipamentul primit de noi pentru test are conectare USB 2.0. Se poate partaja foarte uşor, deoarece este dotat cu placă de reţea încorporată. Cei care doresc pot opta în viitor pentru un model wireless IEEE802.11b/g.

PRIMA IMPRESIE

Multifuncţionalul este dotat cu un ecran LCD color de 2.5", prin intermediul căruia se realizează setarea imprimantei, a copiatorului şi a faxului, dar şi prelucrarea fotografiilor de pe cardurile de memorie (decupare, mărire sau rotire). Am fost plăcut impresionaţi de designul compact şi de uşurinţa în utilizare. Meniul afişat pe ecranul LCD este în limba română. Mai mult decât atât, este primul echipament de imprimare testat de noi care dispune de butoane inscripţionate în limba română. În partea dreaptă are integrat un card reader cu 4 sloturi şi un port USB pentru conectarea la aparatele foto digitale compatibile cu tehnologia PictBridge. Viteza de imprimare monocrom se ridică până la 30ppm în modul "fast draft", iar cu setarea "fast normal" se obţine un maxim de 11.6ppm. O fotografie 4x6" este tipărită la rezoluţie maximă (4800dpi prin optimizare) în mai puţin de trei minute.





TEHNOLOGII

Pentru a nu încetini excesiv multifuncţionalul atunci când dorim imprimarea fără calculator (cu ajutorul card reader-ului integrat), HP recomandă un maxim de 1000 de fişiere pe cardul de memorie, iar imaginile pot avea cel mult 8MB şi o rezoluţie de maxim 12 megapixeli. Poate scana documente cu o dimensiune maximă de 216x297mm, iar numărul de copii poate fi ales între 1 şi 99, cu o rescalare între 25 şi 400%.

Detalii tehnice	
Funcţii	Imprimantă inkjet fotografică, scanner, copiator color, fax
Dimensiuni	212x464x372mm
Greutate	8.5kg
Specificaţii imprimantă	
Memorie	16MB ROM, 64MB DRAM
Format pagină	Maxim A4
Viteză tipărire monocrom	30ppm
Viteză tipărire color	7.4ppm
Conectare	USB 2.0
Limbaje de printare	Lightweight Imaging Device Interface Language (LIDIL)
Tehnologii de printare	drop-on-demand thermal inkjet
Rezoluţie	1200x1200
Nivel zgomot printare	47db (A)
Pagini pe lună	1250
Tipărire duplex	Manual
Capacitate totală tăvi	150
Specificaţii scanner	
Rezoluţie	2400x4800dpi
Adâncime de culoare	48 biţi
Tonuri de gri	256
ADF	Nu
Specificaţii fax	
Memorie	Până la 90 pagini
Viteză modem	33.6kbps
Color	Da
Teste copiator	
Viteză copiere monocrom	30ppm
Viteză copiere color	20ppm
Rezoluţie monocrom	1200x1200dpi
Copii multiple	99
Redimensionare copie	De la 25% la 400%
Contact	
Preţ	325€
Distribuitor	Partenerii HP România
Telefon	021-222.20.72
Garanţie	12 luni
Web	www.hp.com.ro

CONCLUZIE

HP Photosmart 2610 este recomandat firmelor mici care au nevoie de un multifuncţional compact şi capabil să imprime fotografii.

Liviu Marica

Microdowell B-BOX Enterprise N.8

Cum să nu te mai temi de căderile de tensiune



MICRODOWELL B-BOX ENTERPRISE N.8 este un UPS de tip online ce are o putere de 800VA. Din această serie mai sunt disponibile modele cu puteri de până la 5000VA.

CONSTRUCŢIE

Are un design ce permite amplasarea atât în poziţie verticală (tower), cât şi în poziţie orizontală (necesară atunci când se montează într-un rack). Carcasa este din material plastic, iar panoul de comandă are 4 butoane şi 13 LED-uri. Un grup de 5 LED-uri arată capacitatea bateriei, iar alt grup de 5 LED-uri indică gradul de încărcare. Celelalte 3 LED-uri oferă informaţii despre modul de lucru al UPS-ului (baterie sau reţea) şi eventualele erori.

MANAGEMENT

Conectarea UPS-ului la PC se realizează prin portul USB 1.1 sau prin COM, iar software-ul de management şi monitorizare poartă numele UPSEye Enterprise XP. Acest program furnizează într-o singură fereastră procentul şi valoarea în W a consumatorilor conectaţi la UPS, temperatura, valoarea voltajului de intrare şi de ieşire, starea bateriei şi un jurnal în care sunt menţionate evenimentele importante.

PROTECŢIE

Timpul de protecţie oferit este suficient pentru a efectua salvarea tuturor documentelor şi închiderea în mod corespunzător a sistemului.



CONCLUZIE

O soluţie foarte bună atât pentru protecţia serverelor, cât şi a staţiilor de lucru. Din cauza dimensiunilor mari nu este recomandat pentru utilizarea acasă.

Liviu Marica

Detalii tehnice	
Putere ieşire	800VA
Putere ieşire (W)	480W
Tip UPS	ONLINE SHARING DSP
Porturi UPS	4
Porturi Surge	1
Porturi protecţie modem	0
Conectare PC	USB 1.1, COM
Sistem ventilaţie	Da
Software	UPSEye Enterprise XP
Tensiune intrare	178-275 volţi
Frecvenţă intrare	50-60Hz
Intensitate intrare	N/A
Indicatoare luminoase	13
Indicator încărcare	Da
Indicator capacitate baterie	Da
Buton test	Da
Alarmă audio	Da
Dezactivare alarmă audio	Da
Timp comutare	0ms
Durată de viaţă a bateriei	N/A
Rată de reîncărcare a bateriei	2-4 ore pentru 90%
Tip baterie	Fără întreţinere
Asigurare	Da, până la 100.000€
Dimensiuni	440x132x480mm
Greutate	N/A
Automatic Voltage Regulation	Da
Teste	
Timp protecţie	37 minute
Protecţie comutări	10 din 10
Contact	
Preţ	315€
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Garanţie	24 luni
Web	www.itshop.ro

HARDMAIL

Soluţia problemelor tale tehnice

"Dacă mouse-ul este conectat pe PS2, este posibil să rămână alimentat, indiferent de ce setări sunt realizate în BIOS. Problema este destul de veche şi este menţionată pe site-ul Microsoft. Soluţia oferită de ei este simplă, dar fără să ne ofere vreun ajutor real."

››› TREZIREA PC-ULUI ›››

Autor: Alex Popescu


Ce este PME Event Wake Up din BIOS şi la ce foloseşte? E bine să fie enabled sau disabled?

XtremPC: **PME Event Wake Up înseamnă Power Management Event Wake Up şi este utilizat pentru pornirea calculatorului din stand-by în momentul apariţiei unui eveniment. Pentru mai multe detalii poţi consulta documentul de la adresa www.smsc.com/main/anpdf /an83.pdf. E mai indicat să setezi disabled.**

››› CUM RECUPEREZ 34GB ›››

Autor: Aden


Tocmai am achiziţionat un calculator cu Linux preinstalat. Din tot hard-ul de 40GB, eu am funcţională pe Windows o singură partiţie de 6GB. Cum aş putea să le fac şi pe celelalte la fel de funcţionale ca cea pe care am Windows-ul instalat? Cum pot şterge acele partiţii de tot şi ce au pe ele?

XtremPC: **Instalează un utilitar de tipul Partition Magic şi şterge partiţiile de Linux. Apoi creează altă partiţie FAT32 sau NTFS.**

››› ECRANUL CEL NEGRU ›››

Autor: Popescu Adrian


Deţin un calculator cu următoarea configuraţie: Athlon XP 2200+, 512MB, VIA K7T266 Pro2, Volcano 11+, ATI Radeon 9600SE, Seagate 80GB, sursă no-name de 400W, toate sub Windows XP cu SP2 şi DirectX 9.0c. Am următoarea problemă: când deschid calculatorul şi apare fereastra "Welcome screen" şi vreau să intru într-un user, se înnegreşte ecranul şi îl restartez. După restart, pot să intru în user, dar acum se stinge ecranul în Windows. La al treilea restart, după ce intru în Windows, merge puţin timp, după care se blochează 2-3 secunde şi iar se stinge ecranul. Doar după 4-5 restarturi pot să stau liniştit. Câteodată (rar), se stinge ecranul, apare la loc şi imediat apare o fereastră cu VPU Recover "has reset your graphics accelerator as it was no longer responding to graphics driver commands", unde pot să-i dau "Send" sau "Don't Send Error". După asta, totul merge sacadat.

XtremPC: **Din descrierea pe care ai făcut-o problema pare a fi cauzată de placa video. Ori driverele nu sunt instalate corect, ori este o defecţiune hardware. Înainte de a-ţi face probleme, încearcă o reinstalare pe curat a sistemului de operare. Dacă problemele reapar, ar fi bine să te duci cu placa video la magazinul de unde ai cumpărat-o şi să le spui ce se întâmplă. Dacă sistemul este cumpărat din acelaşi loc, îţi recomand să mergi cu tot sistemul în service.**

››› PROBLEME CU SP 2 ›››

Autor: Vlad Sfichi


1. După ce mi-am instalat Service Pack 2, primesc mesaje de eroare când dau click dreapta pe orice fişier, lucru care nu se întâmplă în cazul folderelor. Este ceva legat de Explorer. 2. Ce placă de captură ieftină şi bună cunoaşteţi? Poate să facă captură video hardware Leadtek WinFast PVR2000? Altul mai ieftin cunoaşteţi?

XtremPC: **1. Eroarea pe care o descrii, deşi nu am întâlnit-o până acum, e un semn că instalarea Service Pack 2 nu a decurs normal. Încearcă mai întâi să reinstalezi Service Pack 2. Dacă te loveşti în continuare de aceeaşi eroare, va trebui să reinstalezi**

INTRA IN CONTACT!


POSTA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1


E-MAIL:
hardmail@xtrempc.ro

Dacă aveţi probleme cu calculatorul sau simţiţi pur şi simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnaţi la moarte, daţi-ne un mesaj.

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: DISCUTII HARDWARE

Răcire neconvenţională cu apă

Am stat mai devreme şi am contemplat un watercooler Cumpăna (automatele pentru apă caldă/rece, cu bidon). Şi ghici la ce m-am gândit? Acum aş avea nevoie de nişte păreri/sfaturi pertinente. Waterblock avem, watercooler avem, rămâne deschisă problema radiatorului şi, cel mai important, modalitatea în care se poate transforma în sistem de răcire activ. Dacă are cineva şi vreo schemă a "dozatorului", chiar îl rog să o posteze sau să mi-o trimită. *Dr.LED*

Am văzut la un tip la mine în oraş un sistem de răcire cu apă, unde radiatorul era unul de Dacia, cu tot cu ventilator montat pe el artizanal! Furtunurile erau de cauciuc, a confecţionat o talpă cu compartiment pentru apă din cupru (un fel de cutie din cupru cu două găuri, pentru circuitul apei), iar rezervorul de apă era (ca să vezi!) o sticlă de apă plată de 5 litri! A, am uitat să zic de pompă: era tot de la Dacia sa (distrusă într-un accident şi a vrut să folosească piese de pe ea), chiar pompa de apă de la maşină, alimentată la un transformator de 12V. Cu toate astea, ţinea un AMD Athlon XP 1700+ la 2130MHz la 37 de grade Idle şi 44 de grade Full Load! ***Alex_230***

Slabă performanţă, obţii temperaturi mai mici cu un cooler pe aer (SP97), şi chiar nu merită efortul în cazul lui! Dacă era ceva de genul 35 de grade Full Load atunci mai ziceam! *lubitel*

Dacă faci vreo greşeală, vei umple cu apă întregul sistem. Tu nu ai un sistem de doi bani, de aceea nu aş risca. Îţi spun eu, chiar cu watercooler, nu o să fie stabil la FSB250. ***Erebus***

FORUM: PLACI DE BAZA

Sursă pentru nForce2

Am luat o placă de bază ABIT NF7-S2 şi mi-am aruncat un ochi şi pe forumul de pe site-ul producătorului. Acolo mulţi recomandă sursă pentru plăcile nForce2 de minim 400W. Am văzut şi în manual că se recomandă sursă de 350W, dar pentru anumite funcţii, pe care eu oricum nu le folosesc. Eu am o sursă de 350W pe care am luat-o odată cu carcasa (Linkworld) şi la ce am eu pe calculator cred că-mi ajunge: AMD Athlon XP 1700+, CD-R, CD-RW, GeForce4 MX440, 2x256MB DDR, două ventilatoare pe carcasă. Întrebarea mea este dacă trebuie să-mi schimb sursa. *Pitanu*

O sursă se recomandă în funcţie de ce ai tu în sistem nu de placa de bază, pentru că, dacă tu ai un nForce2 şi pui pe ea un Duron la 800MHz cu 128MB RAM şi video onboard, îţi ajung şi 250W. Părerea mea e că îţi ajunge. ***cimi***

Eu am avut mai demult o sursă de 300W no-name. Pe atunci ţineam pe ea un Athlon XP 1700+, 512MB DDR, Radeon 9100, harddisk, CD-ROM, CD-RW, SBLive, modem, placă reţea. Când am luat placa de bază actuală, cam o săptămână am folosit-o exact pe configuraţia respectivă. Oricum, plan de viitor. Asigură-te că viitoarea sursă va avea măcar 400W şi pe ieşirea de 12V o intensitate a curentului de minim 15-16A (amperi). *Ogre*|NsaN3*

Momentan nu ai nevoie de 400W la sistemul pe care îl ai. Dar, dacă ai ceva bani în plus şi te gândeşti la un upgrade ulterior, optează pentru o sursă de cel puţin 400W şi de calitate. ***2hacku***

pe curat sistemul de operare şi, după ce instalezi driverele de la placa de bază, să instalezi şi Service Pack 2. 2. Leadtek WinFast PVR2000 poate realiza captură MPEG-2/MPEG-1 hardware. Alt tuner TV mai ieftin şi cu accelerare hardware nu am testat încă.

››› REACTII SI OVERCLOCKING ›››

Autor: Cosmin Ciobanu

Am un sistem format din AMD Athlon XP 2200+ (1800MHz), placă de bază ASUS A7V8X-X, harddisk Western Digital 40GB (7200rpm), placă video Inno3D GeForce 5700 Ultra GDDR 3 (475MHz/950MHz), CD-RW ASUS şi memorie Syncron 256MB DDR PC3200. V-aş ruga să îmi spuneţi dacă pot adăuga un modul de 512MB PC3200 tot de la Syncron. Nu voi avea dificultăţi legate de timpii de reacţie? A doua problemă este că nu înţeleg de ce nu pot face un overclocking mai mare la CPU, adică să ridic valoarea FSB-ului de la 266MHz la 333MHz sau la 400MHz. Acum rulez cu el la 15x140MHz (FSB 280MHz).

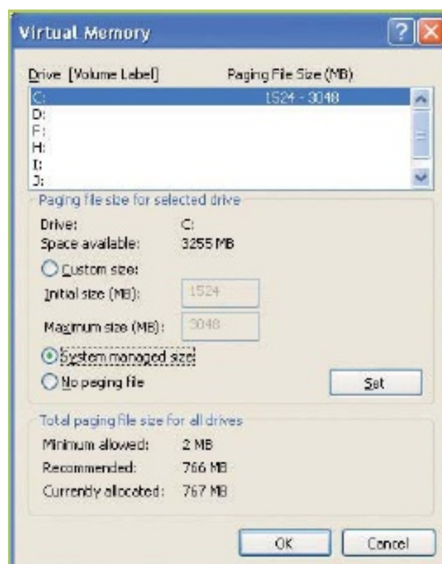
XtremPC: **Poţi să adaugi fără probleme modulul Syncron de 512MB PC3200. Vei observa imediat o creştere a performanţei, mai ales dacă rulezi Windows XP. În ceea ce priveşte a doua întrebare, nici noi nu înţelegem ce valoare a FSB-ului te-ar mulţumi. Overclocking-ul realizat de tine este suficient pentru AMD Athlon XP 2200+. Valoarea de 333MHz sau 400MHz este prea mare pentru procesorul tău. Dacă vrei să setezi aceste valori, va trebui să încerci deblocarea multiplicatorului şi coborârea acestuia în jurul valorii de 12.5 pentru FSB 333MHz şi 10.5 pentru FSB 400MHz.**

››› HARDDISK-UL SE GANDESTE PANA IMI DA EROARE ›››

Autor: Alin

Am o problemă când joc Championship Manager 2003-2004. Sistemul meu este AMD Athlon XP 1600+, placă de bază Matsonic, 256MB RAM, harddisk 40GB, ATI Radeon 9200 SE, Windows XP. Care este problema: la vreo 10 minute de când joc Championship Manager, începe să gândească harddisk-ul, apoi iese din joc şi îmi apare o eroare în care scrie: "Memory Warning! Memory is dangerously low! Please exit the game and free more memory". Îi dau OK, după aceea apare imediat alta: "Out of Memory! The program has run out of memory, and will now attempt to quit! Bye, bye". Spuneţi-mi ce se întâmplă? Este virus, este de la Windows?

XtremPC: **Fiind o problemă software, ne-am decis să-l întrebăm pe colegul nostru Liviu Andrei Mihai. Iată răspunsul acestuia: "Din informaţiile pe care ni le-ai dat tu, nu putem să-ţi dăm un verdict clar. Sunt mai multe variante. Una ar fi memoria RAM care, după eroarea pe care ţi-o dă, ar fi insuficientă. Încearcă să selectezi mai puţine ligi/echipe. O altă variantă ar putea fi spaţiul insuficient de pe harddisk. Championship Manager are nevoie de foarte mult spaţiu liber pentru baza de date. Încearcă să creezi o bază de date cu mai puţine informaţii. Şi, în sfârşit, o ultimă variantă ar fi memoria virtuală din Windows. Verifică să fie setată astfel încât să fie modificată automat de Windows (System Properties - Advanced - Performance - Settings - Advanced Virtual Memory - Change - System managed size). Cu siguranţă nu e vorba de un virus".**



››› SORICELUL NU SE CULCA CAND SE STINGE LUMINA ›››

Autor: Minga Nicolae

Am următoarea configuraţie: Davio Gamer, carcasa Deluxe, sursa 400W, placă de bază Gigabyte KT600, procesor AMD Athlon XP 2500+, harddisk Maxtor 80GB, 512MB DDR400, GeForce FX 5200 cu 128MB, COMBO DVD/RD-RW BenQ 48x24x32, LAN, modem. Am mai multe întrebări: 1. Este posibil ca, după ce dau comanda "Shut down" calculatorului, să rămână tensiune în unitate, astfel încât să alimenteze camera Web Aiptek (fiind alimentată cu tensiune, aceasta se încălzeşte) şi mouse-ul, şi acestea să rămână aprinse? În BIOS aceste setări sunt dezactivate, dar totuşi rămâne tensiune. 2. Pentru cei care nu au Internet, puteţi pune pe CD/DVD update-urile de BIOS pentru diferite plăci de bază?

XtremPC: **Dacă mouse-ul este conectat pe PS2 este posibil să rămână alimentat, indiferent de ce setări sunt realizate în BIOS. Problema este destul de veche şi este menţionată pe site-ul Microsoft la adresa www.support.microsoft.com /default.aspx?scid=kb;en-us;325975. Soluţia oferită de ei este simplă, dar fără să ne ofere vreun ajutor real: dacă nu te deranjează poţi să-l laşi aşa, că nu este nici o problemă, iar dacă te deranjează montează mouse-ul pe USB. Nu ne-ai oferit suficiente detalii despre modelul plăcii de bază şi cel al camerei Web. Nu ne-ai menţionat nici modul de conectare al camerei Web (USB, paralel sau serial).**
2. Ne-am gândit la acest lucru, însă riscurile mari din timpul operaţiei de update şi numărul mare de modele de plăci de bază ne-au reţinut să oferim aceste fişiere pe CD/DVD-ul revistei.

››› EROARE FOTBALISTICA ›››

Autor: Bogdan Sirius

Ştiu că nu e o problemă hardware, dar vă rog să mă lămuriţi şi pe mine. Când vreau să instalez demo-ul de la Football Manager 2005 îmi dă o eroare, la fel şi la alte multe programe, printre care şi Office XP. Vă ataşez un screen-shot să vedeţi despre ce este vorba. Sistemul meu de operare este Windows XP Professional cu SP2 instalat. Sper să mă lămuriţi şi pe mine.

XtremPC: **Eroarea descrisă de tine este cauzată de o problemă legată de programul de instalare. Pentru a rezolva această problemă instalează Windows Installer 2.0 (http://www.microsoft.com/downloads/details. aspx?FamilyID=4b6140f9-2d36-4977-8fa1-6f8a0f5dca8f&displaylang=en). Acest program a fost şi pe CD/DVD-ul XtremPC 58.**

Liviu Marica

TOP DVD+RW

			Verdict	Notă CD	Notă DVD	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU	1	ASUS DRW-1604P	2.432	2.287	2.451	2.600	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB	102$	XPC59
NOU	2	Plextor PX-712A	2.411	2.423	2.528	2.100	DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 8MB	96.86 €	XPC59
NOU	3	LITE-ON SOHW-1633S	2.407	2.418	2.514	2.120	DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB	79 €	XPC59
NOU	4	MSI DR16-B	2.390	2.441	2.319	2.495	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB	87.5 €	XPC59
NOU	5	LG GSA-4160B	2.386	2.386	2.393	2.370	DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, DVD-RAM: 5X, 2MB	89.28 €	XPC59
NOU	6	NEC ND-3500A	2.374	2.208	2.464	2.400	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB	79 €	XPC59
NOU	7	Pioneer DVR-108	2.370	2.209	2.454	2.400	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB	107.8$	XPC59
NOU	8	BenQ DW1620	2.323	2.615	2.069	2.520	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB	99$	XPC59
NOU	9	TEAC DV-W512G	2.312	2.538	2.391	1.775	DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 2MB	80.15 €	XPC59
NOU	10	BenQ DW1610	2.277	2.423	2.151	2.375	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, IDE, 2MB	74.9$	XPC59
NOU	11	MSI DR8-A2	2.264	2.448	2.399	1.650	DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE, 2MB	68.8 €	XPC59

TOP SOCKET A

			Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
	1	ASUS A7N8X-E Deluxe	7.539	3.122	3.747	0.670	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN+Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	97 €	XPC55
NOU	2	Albatron KX18DS Pro II	7.530	3.117	3.703	0.710	nForce2 Ultra 400, 8 USB 2.0, 2 Firewire, LAN+Gigabit LAN, SPDIF	93.09$	XPC59
	3	ABIT NF7-S v2.0	7.509	3.140	3.759	0.610	nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	106.9$	XPC55
	4	Gigabyte GA-7NNXP	7.508	3.081	3.727	0.700	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN+Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	151.4$	XPC55
	5	MSI K7N2 Delta2 Platinum	7.495	3.129	3.736	0.630	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, SPDIF	89 €	XPC58
	6	MSI K7N2 Delta-L	7.453	3.148	3.765	0.540	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, LAN	70.4 €	XPC55
	7	EPoX EP-8RDA3+	7.449	3.084	3.715	0.650	nForce2 Ultra 400, 8 USB 2,0, 2 Firewire, 2xLAN, Serial ATA, RAID	82 €	XPC55
	8	Gigabyte GA-7N400 Pro2	7.448	3.089	3.729	0.630	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	107.1$	XPC55
	9	ABIT AN7	7.425	3.090	3.735	0.600	nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	118.8$	XPC55
	10	EPoX EP-8RDA3I	7.279	3.076	3.713	0.490	nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, LAN	64.69$	XPC55
	11	Gigabyte GA-7N400	7.262	3.095	3.717	0.450	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0	61 €	XPC55
	12	Chaintech Summit CT-7NJL4	7.247	3.088	3.719	0.440	nForce2 Ultra 400, 2 USB 2.0, LAN	58$	XPC55
	13	Jetway N2PAP-LITE	7.217	3.133	3.644	0.440	nForce2 400, 2 USB 2.0, LAN	44 €	XPC55
	14	ASUS A7V880-EAYZ	7.136	3.039	3.497	0.600	VIA KT880, 6 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	81.09$	XPC57
	15	MSI KT6V-LSR	7.086	3.022	3.514	0.550	KT600, 6 USB 2.0, LAN, Serial ATA, RAID	66 €	XPC55
	16	A7V600 EAY	7.029	2.988	3.451	0.590	KT600, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	76.69$	XPC55
	17	Gigabyte GA-7VT600 1394	6.993	2.975	3.438	0.580	KT600, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	74.8$	XPC55

TOP SOCKET 478

		Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	Intel D865GRH	8.028	3.502	3.926	0.600	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA	119$	XPC57
2	ASUS P4R800-V Deluxe EAY	7.892	3.406	3.765	0.720	Radeon 9100 IGP, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 1 Firewire, Gigabit LAN, TV-Out	106.7$	XPC58
1	DFI INFINITY 875	6.957	3.468	3.424	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, CSA Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	N/A	XPC49
2	EPoX EP-4PDA2+	6.839	3.401	3.372	0.066	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	146$	XPC48
3	EpoX EP-4PDA5+	6.829	3.333	3.433	0.063	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	129.38$	XPC55
4	EPoX EP-4PGMI	6.828	3.413	3.365	0.049	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, LAN, Serial ATA	108.3$	XPC48
5	Soltek SL-87CW-FL	6.817	3.411	3.341	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID, Firewire	169$	XPC52
6	ABIT AI7	6.781	3.401	3.317	0.064	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	114.14 €	XPC51
7	ECS Photon PF1 Lite	6.765	3.376	3.334	0.055	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, LAN, Serial ATA	102.6$	XPC49
8	Gigabyte GA-8IG1000	6.751	3.387	3.310	0.054	I865G, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Serial ATA	82.8 €	XPC54
9	Acorp 4865PE	6.686	3.347	3.287	0.051	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, LAN, Serial ATA	79.9$	XPC48
10	Soltek SL-86SPE2	6.678	3.353	3.277	0.048	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Serial ATA	97.5$	XPC50
11	MSI 865PE Neo2-PFS Platinum	6.658	3.385	3.216	0.057	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA	97.4 €	XPC54
12	ASUS P4P800S-E Wireless Edition	6.587	3.172	3.353	0.062	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, Serial ATA	140$	XPC49
13	Soltek SL-PT880E-RL	6.530	3.276	3.200	0.054	VIA PT880, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, LAN, Serial ATA, RAID	81$	XPC52
14	ASUS P4P800S-EAY	6.473	3.149	3.272	0.051	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, LAN, Serial ATA	85.2$	XPC48

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

TOP TV TUNERE

		Verdict	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentație	Detalii tehnice	Preț	Testat în
Interne											
1	Leadtek WinFast PVR2000	93.75	96	98	93	93	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23882-19	97.9 €	XPC57
2	Leadtek WinFast DV2000	93.65	96	95	98	92	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	74.8 €	XPC53
3	V-Stream DV/AV Expert TV Stereo	92.95	96	95	90	93	92	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	83$	XPC53
4	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	92.45	96	95	90	92	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	62.7 €	XPC53
NOU 5	ASUS TV FM Card	92.35	95	95	91	92	90	80	Conectare PCI, Philips SAA 7135HL/101	34 €	XPC 59
6	Compro VideoMate TV Gold Plus	92.30	96	90	98	89	91	80	Conectare PCI, Philips SAA 7133	59$	XPC55
7	Pinnacle PCTV Pro	91.75	94	95	90	90	90	80	Conectare PCI, Conexant 878A	89 €	XPC53
8	ASUS TV FM Card	90.85	93	90	90	92	92	80	Conectare PCI, Philips SAA 7134HL	67$	XPC53
Externe											
1	Leadtek WinFast TV USB II	85.10	82	80	90	87	85	80	Conectare USB 2.0	86.9 €	XPC55
2	Items MuchTVUSB2.0	84.40	81	80	90	85	90	80	Conectare USB 2.0	75.9$	XPC53
3	V-Stream Xpert TV_PVR USB2.0	76.50	76	72	68	93	80	80	Conectare USB 2.0	64.9$	XPC53
4	AverMedia AverTV Box3	75.05	99	N/A	89	N/A	91	80	Conectare VGA, stand alone	72.51 €	XPC53
5	PixelView PlayTV Box3	72.30	85	N/A	92	N/A	85	80	Conectare VGA, stand alone	96$	XPC56

TOP PLĂCI VIDEO

		Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
High-end								
1	Leadtek A400 Ultra TDH	7.310	0.800	6.400	0.110	GeForce 6800 Ultra, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 425/1100MHz, 2xDVI	589 €	XPC56
2	Leadtek WinFast A400 GT TDH	6.715	0.722	5.883	0.110	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	394.9 €	XPC58
3	GeCube Radeon X800 Pro	6.605	0.645	5.880	0.080	Radeon X800 Pro, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 475/900MHz, DVI, TV-Out	427.9 €	XPC56
4	Club3D CGA-PX86TVD	6.589	0.644	5.870	0.075	Radeon X800 Pro, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 475/900MHz, DVI, TV-Out	N/A	XPC56
5	Sapphire Radeon X800 Pro	6.574	0.645	5.815	0.115	Radeon X800 Pro, 256MB GDDR3, GPU/RAM: 475/900MHz, TV-Out, DVI	464$	XPC57
NOU 6	Point of View GeForce 6800 GT	6.572	0.708	5.749	0.115	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	495$	XPC59
NOU 7	PNY Verto GeForce 6800 GT	6.566	0.709	5.762	0.095	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	411 €	XPC59
8	ASUS V9999 Gamer Edition	6.160	0.660	5.385	0.115	GeForce 6800, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	464$	XPC57
9	Leadtek A400 TDH	5.207	0.620	4.483	0.105	GeForce 6800, 128MB (256 biți), GPU/RAM: 325/700MHz, DVI, TV-Out	369 €	XPC56
10	GeCube Radeon 9800 Pro	4.080	0.459	3.541	0.080	Radeon 9800 Pro, 128MB (256 biți), GPU/RAM: 380/680MHz, DVI, TV-Out	N/A	XPC56
11	Leadtek A380 Ultra TDH MyVIVO	4.032	0.488	3.429	0.115	GeForce FX 5950 Ultra, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 475/950MHz, DVI, VIVO	328.9 €	XPC56
Mainstream								
1	Inno3D GeForce FX 5900 XT	3.302	0.412	2.775	0.115	GeForce FX 5900 XT, 128MB DDR, GPU/RAM: 400/700MHz, TV-Out, DVI	199.01$	XPC54
2	Club3D CGA-X968TVD	2.803	0.328	2.395	0.080	Radeon 9600 XT, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 500/675MHz, DVI, TV-Out	177.71$	XPC56
3	Club3D CGA-S988TVD	2.319	0.303	1.941	0.075	Radeon 9800 SE, 128MB (256 biți), GPU/RAM: 380/680MHz, DVI, TV-Out	174.96$	XPC56
4	Leadtek A360 Ultra TDH	2.305	0.311	1.899	0.095	GeForce FX 5700 Ultra, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 475/950MHz, DVI, TV-Out	160.6 €	XPC56
5	GeCube GC-R9559GU-C3	1.954	0.251	1.613	0.090	Radeon 9550, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 400/500MHz, DVI, TV-Out	81.4 €	XPC58
6	Sapphire Radeon 9600 256MB	1.817	0.208	1.509	0.100	Radeon 9600, 256MB (128 biți), GPU/RAM: 325/380MHz, DVI, TV-Out	122.04$	XPC58
7	Club3D CG3-S86TVD	1.786	0.210	1.506	0.070	Delta Chrome S8, 256MB (128 biți), GPU/RAM: 300/600MHz, DVI, TV-Out	N/A	XPC56
8	Inno3D GeForce FX5700LE	1.362	0.168	1.089	0.105	GeForce FX 5700 LE, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 225/400MHz, DVI, TV-Out	110.91$	XPC58
9	Inno3D GeForce FX 5500	1.093	0.110	0.877	0.105	GeForce FX 5500, 128MB DDR, GPU/RAM: 270/405MHz, TV-Out, DVI	84.58$	XPC57

1	Gigabyte GV-N595U-GT	7.051	2.330	4.611	0.110	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 520/950MHz, DVI, VIVO	489$	XPC54
2	Leadtek A380 Ultra TDH MyVIVO	6.898	2.232	4.551	0.115	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	328.9 €	XPC53
3	Gigabyte GV-N595U256	6.886	2.233	4.563	0.090	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, TV-Out, DVI	377 €	XPC50
4	Point of View FX5950 Ultra	6.849	2.251	4.503	0.095	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	492$	XPC54
5	PNY Verto GeForce FX 5950 Ultra	6.802	2.242	4.485	0.075	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	444 €	XPC54
6	ASUS Radeon 9800 XT	6.782	2.314	4.353	0.115	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, VIVO, DVI	512.53$	XPC49
7	Hercules 3D Prophet 9800 XT	6.768	2.321	4.362	0.085	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV-Out, DVI	399 €	XPC50
8	GeCube Radeon 9800 XT	6.765	2.318	4.367	0.080	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV-Out, DVI	454.3 €	XPC51
9	Sapphire Radeon 9800 XT	6.764	2.313	4.365	0.085	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV-Out, DVI	508$	XPC54
10	Sapphire Radeon 9800 Pro AIW	6.491	2.188	4.183	0.120	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/675MHz, DVI, VIVO, CATV	409$	XPC50
11	Gigabyte GV-R98P128D	6.419	2.175	4.154	0.090	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/680MHz, TV-Out, DVI	270 €	XPC54
12	Sapphire Radeon 9800 Pro Ultimate	6.407	2.177	4.155	0.075	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/680MHz, TV-Out, DVI	510$	XPC54
13	ASUS V9950/TD/P	6.238	2.012	4.132	0.095	FX 5900, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/850MHz, TV-Out, DVI	201 €	XPC55

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

UMFLĂ POTUL!

diverta

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

TRUST 735S POWERCAM ZOOM

Cameră digitală compactă 3.1 Megapixeli, 4x zoom digital,16 MB memorie internă, slot SC/MMC pentru memorie externă, display color 4 cm, blitz încorporat



PREMIUL 1

5X 4500P 5.1 HOME THEATRE SYSTEM

Sistem de boxe 5.1, putere 30 W RMS (5x3 W plus 1x15 W), subwoofer din lemn, unitate de control separată cu posibilitatea reglării volumului pentru faţă, spate, centru, subwoofer şi master

PREMIUL 2



10X 305KS WIRELESS OPTICAL DESK SET

Kit wireless, format din mouse cu 5 butoane + rotiţă de scroll şi tastatură multimedia cu 19 taste personalizabile, palm rest şi indicator de baterie



PREMIUL 3



Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect şi să expediezi talonul "Umflă potul". Nu este nevoie de timbru poştal sau de plic.

Menţiuni:
Premiile TRUST sunt oferite de diverta
www.dol.ro

hobby











Adrian Dorobăţ

GIGANTII FAC STIRILE

Aproape toate subiectele importante sunt generate de companiile-mamut.

Sunteţi martori că am scris această analiză de numeroase ori, iar dacă aţi citit revista număr de număr sunt convins că aţi nimerit în majoritatea cazurilor peste un articol fie despre Microsoft, fie despre Google. Indiferent de poziţie, admirativă sau combativă, preponderenţa subiectelor despre cele două companii în ştiri, articole şi chiar şi în analiză începea să devină iritantă nu doar pentru cititori, ci chiar şi pentru colegii de redacţie. "Iar Google?", "Iar Microsoft?" sunt întrebări pe care le-am auzit destul de des în perioada respectivă. Justificarea mea a fost de fiecare dată că una dintre cele două companii care ţinea capul de afiş luna respectivă făcuse ceva important şi interesant, care ne afecta mai mult sau mai puţin direct pe noi, simplii utilizatori.

Şi, în fond, nu văd cum lucrurile ar putea sta altfel. În ciuda globalizării, sau tocmai din cauza ei, lumea IT a devenit o baltă înghesuită dominată de câteva balene, care la cea mai mică mişcare fac valuri care ne zgâlţâie pe toţi. Domeniul hardware înseamnă Intel, AMD, NVIDIA şi ATI. Domeniul software se reduce la Microsoft şi Google. Cum ar putea trece nebăgat în seamă faptul că, atunci când teroriştii irakieni l-au răpit pe ziaristul John Martinkus, au recurs la Google pentru a decide dacă australianul este proamerican sau antiamerican? Obiectivitatea articolelor descoperite de motorul de căutare i-a convins să îl elibereze. Nu sună interesant? Nu evidenţiază cât de adânc s-a înrădăcinat Google în cultura mondială? Dar ce ziceţi de faptul că Google a lansat de curând un serviciu care vă permite să efectuaţi căutări în fişierele de pe propriul calculator? Motorul de căutare local vă indexează fişierele de tip Office, e-mail-urile şi chiar conversaţiile de pe chat. Şi găseşte în interiorul fişierelor cuvintele căutate cu precizia caracteristică. Se poate analiza evidenta sa utilitate, se poate compara modul de indexare cu cel care ar fi trebuit să fie introdus în sistemul de fişiere WinFS din Longhorn, se poate discuta despre modul în care această metodă de căutare afectează intimitatea utilizatorului şi chiar se poate fabula pe marginea zvonurilor iscate de ramificarea Google, compania fiind bănuită că ar vrea să lanseze şi un Instant Messenger, un browser şi chiar un sistem de operare mai eficient decât Windows. Microsoft Windows. Unghiul sub care pot fi analizate aceste evenimente poate varia, dar ar fi o dovadă de delăsare din partea noastră să nu le transmitem cititorilor. Nu vi s-ar părea ciudat dacă nu am trata măcar în trecere intenţia declarată a Microsoft de a lansa Windows Automotive, o versiune a sistemului de operare Windows CE destinată maşinilor inteligente? Asistăm astfel la naşterea unui nou domeniu IT, telematica, ce are drept obiect automobilele "online". Putem să glumim răutăcioşi pe tema Windows-ului în maşini (airbag-uri care întreabă "Are you sure?" înainte de a se activa etc.) sau putem să observăm abil că valoarea acţiunilor Microsoft stagnează de câţiva ani încoace, că numărul PC-urilor vândute este în scădere şi că ameninţarea Linux creşte încet, dar sigur. Piaţa maşinilor inteligente este un teritoriu virgin care aşteaptă să fie cucerit. Şi este vorba de bani, nu glumă!

Indiferent cum le-am privi, nu putem lăsa astfel de subiecte să treacă neobservate şi neanalizate. Şi astfel dăm inevitabil apă la moară notorietăţii Microsoft şi Google. Dar, spuneţi şi voi acum, aţi fi preferat să discutăm despre plicticoasele şi încâlcitele probleme seci ale domeniului open source? Slabe şanse!

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

RĂZBOIUL MOTOARELOR DE CĂUTARE

Google şi Yahoo! se întrec în facilităţi noi



Aşa cum se sublinia şi în articolul "Se construieşte un imperiu" din XtremPC 58, Google introduce pe bandă rulantă noi şi noi facilităţi.

Popularul motor de căutare testează acum un nou serviciu care va face posibilă căutarea directă de pe telefon sau alt dispozitiv mobil prin intermediul SMS-urilor. Prin Google SMS se pot realiza căutări de preţuri, produse, căutări locale şi chiar de definiţii ale anumitor termeni, iar rezultatele căutării vor fi primite tot prin SMS. Conform reprezentanţilor companiei americane, Google nu va beneficia de vreun procent din taxa de expediere a mesajelor de pe telefonul mobil. Deocamdată, serviciul este disponibil doar abonaţilor celor mai importante companii de telefonie mobilă din Statele Unite.

Google Desktop Search este altă funcţie recent introdusă, care are menirea de a căuta fişiere pe harddisk. Pentru a o putea folosi, utilizatorul trebuie mai întâi să descarce un fişier de 400Kb şi să-l instaleze pe propriul calculator. Ca şi funcţia de căutare din Windows XP, Google Desktop Search va realiza o indexare a fişierelor de pe harddisk. Conform Google, prin noul serviciu "nu se intenţionează integrarea motorului de căutare în sistemele de operare, ci se urmăreşte ca desktop-ul să devină o parte din Google". Cu toate acestea, este de aşteptat ca Google să aibă din nou probleme legate de accesarea informaţiilor confidenţiale, ca şi în cazul lui Gmail.

În acelaşi timp, nici Yahoo! nu stă cu mâinile în sân. Popularul portal american a pus la dispoziţia vizitatorilor o variantă beta a viitorului său motor de căutare. Printre noile facilităţi se numără posibilitatea salvării rezultatelor, sortarea acestora, blocarea permanentă sau temporară a rezultatelor nerelevante, precum şi expedierea listei de rezultate altor persoane.

Modificările aduse de Yahoo! vin pe fondul îmbunătăţirii serviciilor oferite de alte motoare de căutare, precum mai noul A9 a cărui apariţie v-am prezentat-o în numărul 58, sau Ask Jeeves, un alt motor de căutare care încearcă să ţină pasul cu Google.

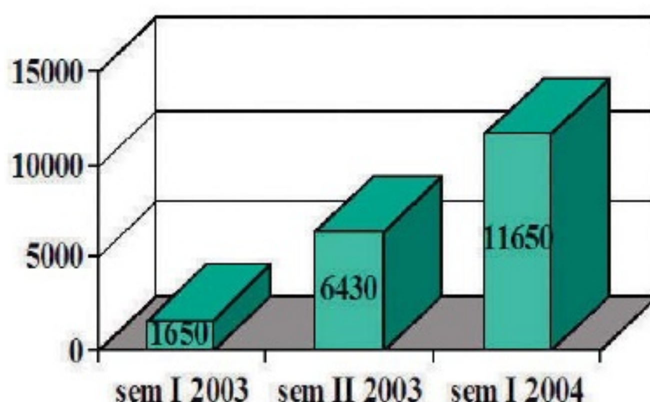
STATISTICI PENTRU ROMÂNIA

Tot mai mulţi viruşi

Conform unui studiu realizat de compania Softwin, realizatoarea antivirusului BitDefender, în primul semestru al anului 2004 au fost infectate peste o treime din calculatoarele utilizatorilor casnici din România şi aproximativ 7% din staţiile de lucru ale companiilor. În primele şase luni ale acestui an au fost identificaţi 11.650 de viruşi noi sau variante ale acestora, spre deosebire de semestrul al doilea al anului 2003, când au fost identificaţi 6.430 de viruşi, sau de primul semestru al anului trecut, cu numai 1.650.

Din totalul viruşilor identificaţi anul trecut, 75% erau de tip mass mailer (viruşi care se răspândesc prin e-mail) şi numai 25% de tip vierme. Anul curent numărul viermilor a crescut cu 10%, profitând de vulnerabilităţile din Windows.

Numărul de viruşi noi identificaţi de BitDefender



UN NOU PRETENDENT

America Online îşi face browser

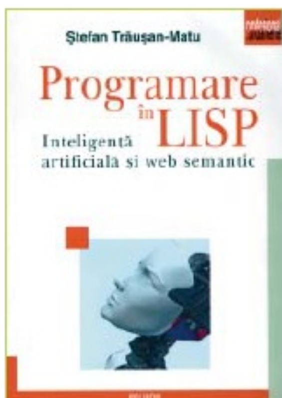
Bine cunoscuta companie America Online se pregăteşte să îşi lanseze propriul browser Web. Noul program va avea la bază motorul de Internet Explorer. Procesul antitrust intentat de Netscape s-a încheiat anul trecut printr-o înţelegere în urma căreia Microsoft s-a obligat să plătească 750 milioane de dolari. Din această înţelegere a făcut parte şi o licenţă de şapte ani pentru folosirea gratuită a tehnologiei Internet Explorer. Cu toate acestea, reprezentanţii AOL au negat orice legătură dintre înţelegerea cu Microsoft şi viitorul browser.

LECTURI OFFLINE

Cele mai recente apariţii editoriale şi alte recomandări din literatura IT

ŞTEFAN TRĂUŞAN-MATU
PROGRAMARE ÎN LISP

Editura Polirom • Număr de pagini: **288** • Preţ: **245.000 lei**
ISBN: **973-681-682-6**

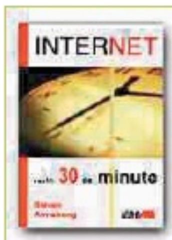


RECENZIE

Lisp nu este un limbaj de programare foarte răspândit, dar îşi are nişa sa bine stabilită în domeniul inteligenţei artificiale. Cartea de faţă, bazată pe cursurile susţinute de autor în cadrul Facultăţii de Automatică şi Calculatoare din Bucureşti, oferă nu numai o introducere în Lisp, ci şi noţiuni de inteligenţă artificială şi Web semantic (extinderea Internet-ului prin conceperea documentelor în aşa fel încât să poată fi "citite" şi de agenţi artificiali; un subiect interesant, care nu este dezvoltat pe larg în carte). Dar, dacă vă aşteptaţi ca această carte să meargă pe o idee de genul "20 de paşi simpli pentru a cunoaşte Lisp", sau "Învăţaţi Lisp în 24 de ore", vă faceţi iluzii. Textul este foarte condensat şi lipsit de explicaţii triviale, fiind conceput pentru cei ce vor să studieze serios problema şi nu se lasă speriaţi de un manual fără imagini. Totuşi, autorul păcătuieşte în această privinţă, îngreunând lectura prin folosirea în câteva rânduri a unor concepte înainte de a ajunge la secţiunea în care acestea sunt explicate. În învăţarea programării experienţa practică are un rol foarte important, iar cărţile există doar pentru a oferi informaţii atunci când aveţi nevoie de ele. Şi în această privinţă "Programare în Lisp" este foarte utilă.

STEVEN ARMSTRONG
INTERNET ÎN 30 DE MINUTE

Editura All • Număr de pagini: **72** • Preţ: **42.510 lei** • ISBN: **973-571-417-5**



RECOMANDARE

Pas cu pas, pe parcursul unei serii de şedinţe de câte cinci minute, bogate în sfaturi practice şi ponturi utile, veţi înţelege structura Internetului, provocările cu care vă întâmpină reţeaua în mod uzual, funcţionarea acesteia şi, pentru că la urma urmei nevoile profesionale sunt cele care v-au impus acest studiu, veţi învăţa să trataţi Internetul ca pe un prieten şi partener de afaceri. Alegerea unei tehnologii, strategiile de utilizare eficientă, economia de timp şi de bani, păstrarea în limitele legalităţii, ca şi alte lucruri şi situaţii care trebuie avute în vedere în cazul evoluţiei într-un mediu interconectat - de la simpla navigare până la crearea propriului site - vor fi completate în carte de sfaturi dintre cele mai utile (sintetizate, pentru a căror acumulare, în lipsa ghidului propus de Steven Armstrong, aţi fi continuat multă vreme să umpleţi caiete întregi de notiţe sau să întrebaţi în stânga şi în dreapta) şi de numeroase decriptări detaliate ale jargonului tehno utilizat în spaţiul virtual.

SABIN BURAGA, VICTOR TARHON-ONU, ŞTEFAN TĂNASĂ
PROGRAMARE WEB ÎN BASH ŞI PERL

Editura Polirom • Număr de pagini: **256** • Preţ: **260.000 lei** • ISBN: **973-683-931-1**



RECOMANDARE

Lucrarea descrie în detaliu unul dintre cele mai folosite standarde de programare pe partea server a aplicaţiilor destinate Web-ului: CGI (Common Gateway Interface), punând un accent deosebit asupra elaborării de aplicaţii CGI în două dintre limbajele de tip script, larg utilizate pe platforma Linux: shell-ul Bash şi limbajul Perl. Alături de ilustrarea celor mai interesante şi mai utile caracteristici ale acestor limbaje, autorii insistă asupra prelucrării practice a datelor prin intermediul serverelor de baze de date relaţionale şi al documentelor XML (Extensible Markup Language). Numeroasele studii de caz prezentate demonstrează flexibilitatea şi uşurinţa în realizarea de aplicaţii Web complexe, utilizând exclusiv tehnologii şi sisteme deschise. CD-ul care însoţeşte lucrarea cuprinde atât codurile-sursă ale majorităţii exemplelor şi studiilor de caz prezentate, cât şi documentaţii suplimentare, programe şi aplicaţii utile pentru experimentarea şi aprofundarea materialului din carte, disponibile pentru diferite distribuţii Linux sau alte platforme. Volumul poate fi folosit în cadrul laboratoarelor şi orelor de tehnologii Web, fiind destinat atât studenţilor şi elevilor din facultăţile şi liceele cu profil informatic, cât şi proiectanţilor şi administratorilor Web şi tuturor celor interesaţi de domeniul ştiinţei calculatoarelor.

JOSEPH CIAGLIA, BARBARA LONDON, JOHN UPTON, KEN KOBRE, BETSY BRILL, PETER KUHNS
FOTOGRAFIA DIGITALĂ. GHID PENTRU ÎNCEPĂTORI

Editura Corint • Publicată iniţial la Editura QUE • Traducător: **Mihai Danciu**
Număr de pagini: **384** • Preţ: **299.000 lei** • ISBN: **973-653-667-X**



RECOMANDARE

Aparatele foto digitale nu mai sunt demult doar un vis pentru publicul românesc, un procent rezonabil având acces la ele fie prin intermediul telefonului mobil, fie deţinând deja un aparat propriu-zis. Ca orice domeniu nou însă, nici camerele foto digitale nu vin fără o multitudine de facilităţi şi opţiuni care pot fi în cel mai bun caz derutante. Ce fel de aparat să îmi cumpăr?, Care este diferenţa dintre zoom-ul optic şi zoom-ul "soft"?, Ce înseamnă acei megapixeli?, Şi cum voi proceda mai departe, după ce am cumpărat efectiv aparatul? sunt doar câteva din întrebările pe care şi le pune o persoană înainte de a achiziţiona un aparat foto digital. Din cauza tipurilor diferite de medii de stocare, a multiplelor posibilităţi de conectare la calculator, a aplicaţiilor de editare de imagini şi a posibilităţilor multiple de imprimare, folosirea unui aparat digital poate fi frustrantă pentru utilizatorul obişnuit să apese pe butonul "de pozat" şi să trimită după aceea filmul la un centru de developare. Din foarte multe puncte de vedere, camerele foto digitale seamănă mai mult cu aparatele foto profesioniste, oferind zeci de reglaje posibile la toate nivelurile. Autorul cărţii, Joseph Ciaglia, profesor de artă fotografică şi fotograf de prestigiu, îşi începe cartea cu un curs foarte scurt despre principiile de bază ale funcţionării unui aparat foto digital prin comparaţie cu un aparat clasic. În urma primului capitol, cititorul va fi gata să înceapă să fotografieze, urmând să se perfecţioneze pe parcursul cărţii, când va învăţa despre expuneri, focus, luminozitate, dar şi formate de fişiere, modalităţi de stocare şi de organizare a fişierelor, utilizarea aplicaţiilor Adobe Photoshop Elements şi iPhoto pentru editarea şi finisarea imaginilor, despre imprimante, hârtii speciale pentru fotografii şi despre plasarea fotografiilor pe Web şi în mesajele de tip e-mail.

XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

http://en.wikipedia.org



Wikipedia este o enciclopedie online care prezintă două caracteristici importante prin care se deosebeşte de celelalte proiecte asemănătoare: este gratuită, iar la dezvoltarea ei poate participa oricine. La acestea se adaugă şi facilitatea multi-language, site-ul fiind disponibil în peste 40 de limbi, printre care şi româna. Proiectul iniţiat de fundaţia nonprofit Wikimedia punea la dispoziţia utilizatorilor, în septembrie 2003, peste 155.000 de subiecte în limba engleză şi peste 75.000 de articole în celelalte limbi.

Hardware



www.karbosguide.com

Utilizatorii mai puţin experimentaţi vor avea foarte multe de învăţat vizitând acest site. Karbo's Guide, după cum sugerează şi numele, este un ghid hardware care descrie cu lux de amănunte principiile de funcţionare a componentelor unui calculator, precum şi caracteristicile funcţiilor de care acestea dispun. Pe lângă prezentarea largă şi explicită a subiectelor abordate, acest site mai prezintă şi avantajul imaginilor care însoţesc articolele respective şi care ajută la o mai uşoară înţelegere a temelor tratate.

Software



www.walshaw.com

Walshaw.com este un site dedicat webmaster-ilor, pe care aceştia vor găsi o mare cantitate de resurse care îi va ajuta cu siguranţă în construirea paginilor Web. Atât webmasterii experimentaţi, cât şi cei începători vor găsi aici o mulţime de informaţii, de la tutoriale şi exemple practice până la elemente grafice şi pagini deja construite ce pot fi utilizate (unele dintre ele) gratuit. Cei care nu cunosc nici un limbaj folosit pentru programarea Web pot descărca gratuit o serie de scripturi predefinite.

Internet



www.geocities.com/muntealb

Sub denumirea de MunteleAlb se ascunde un adevărat portal care cuprinde un număr mare de articole bine structurate şi documentate despre utilizarea calculatorului. Printre subiectele abordate se regăsesc teme precum modul de utilizare a anumitor programe sau sisteme de operare şi chiar asamblarea calculatorului. Acest site a avut o contribuţie însemnată la redactarea articolului "Promovarea Web" din XtremPC 58. Surprinde plăcut faptul că lipseşte cu desăvârşire orice gen de banner.

Jocuri



http://fmro.gameszone.ro

Cele două companii creatoare ale jocului Championship Manager au decis, la ceva timp după lansarea versiunii a patra a jocului, să urmeze căi diferite. Football Manager 2005 este jocul pe care SI Games îl va lansa la începutul lunii noiembrie şi care are multe lucruri în comun cu Championship Manager 4. Acesta este site-ul românesc de pe care veţi putea afla ultimele ştiri despre Football Manager 2005 şi, probabil, în timp, vor fi disponibile pentru download o mulţime de materiale legate de acest joc.

CĂRŢI ÎN FORMAT ELECTRONIC

Cantitatea enormă de informaţii pe care Internetul o oferă îmbracă o mulţime de formate. Unul dintre acestea este aşa-numitul e-book. Acesta este corespondentul electronic al cărţilor în format clasic şi oferă o serie de avantaje, dintre care amintim găsirea mult mai rapidă a unui anumit fragment de text şi posibilităţile superioare de transmitere. Pe Internet există un număr mare de site-uri care pun la dispoziţia vizitatorilor cărţi în format electronic. Deşi majoritatea acestora sunt contra cost, există şi site-uri care oferă gratuit astfel de cărţi.

Conform creatorilor site-ului **www.gutenberg.org**, proiectul Gutenberg ar fi primul producător de cărţi în format electronic gratuite. Site-ul în cauză pune la dispoziţia utilizatorilor peste 12.000 de cărţi în diverse formate, de la banalul txt până la PDF-uri sau cărţi în formatul Microsoft Reader. Răsfoirea directorului de cărţi se face doar pe baza titlului sau a autorului, lipsind o sortare a cărţilor în funcţie de genul abordat, modalitate care ar fi fost mult mai utilă. Publicaţiile de pe acest site sunt disponibile în mai multe limbi, printre care şi româna. Din păcate, nu se găseşte decât o singură carte în limba română. În funcţie de formatul cărţilor, acestea pot fi citite online sau descărcate pe calculator.

Un alt site care oferă gratuit cărţi în format electronic este





www.web-books.com. Acestea pot fi citite online sau pot fi descărcate într-un format propriu, care nu necesită instalarea vreunui program pentru vizionarea lor.

Cărţile disponibile acoperă mai multe genuri, printre care istorie, dramă, ştiinţă, poezie etc. Este unul dintre puţinele site-uri care conţin cărţi electronice şi care nu dispun de o categorie dedicată domeniului IT.

Deşi nu beneficiază de un număr la fel de mare de cărţi precum celelalte site-uri prezentate, pe **www.ebooks3.com** pot fi găsite opere celebre precum Contele de Monte Cristo de Alexandre Dumas, Anna Karenina de Lev Tolstoy, David Copperfield de Charles Dickens şi chiar previziunile lui Nostradamus. Din păcate, aceste cărţi nu pot fi citite decât online.

Şi pe Web-ul românesc pot fi găsite o serie de site-uri care conţin cărţi în format electronic. Dintre acestea vă recomandăm **www.cartionline.as.ro**, **www.ancientworld.rdsor.ro** şi **http://links.astroinfo.ro /biblioteca.php**.





INSTALARE COMPLETA
SERVICE PACK INTEGRAT

Service Pack 2 poate fi instalat odată cu sistemul de operare. Urmând întocmai paşii descrişi în acest articol, se poate crea un kit de Windows XP care să realizeze automat şi instalarea acestuia.

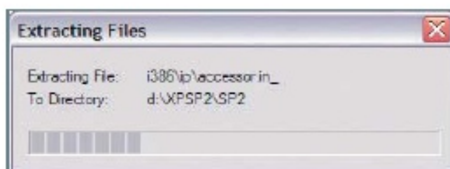
INDIFERENT CÂTE LAUDE SAU CRITICI I S-AU ADUS, un lucru este cert: Service Pack 2 pentru Windows XP conferă un plus de securitate sistemului de operare de la Microsoft. Dovada acestui fapt o constituie gradul mult mai scăzut de infectare a calculatoarelor conectate la Internet. Foarte mulţi utilizatori se plângeau, înainte de instalarea acestui Service Pack, de rapiditatea cu care calculatoarele lor se infectau. Practic, în aproximativ 15 minute de la conectarea la Internet (este vorba de conectarea prin Dial-Up) calculatorul era asaltat de spyware-uri şi alte programe maliţioase. După instalarea lui Service Pack 2, acest lucru nu s-a mai întâmplat. Aceasta este cea mai bună dovadă că, deşi nu este perfect, noul update de Windows îşi face treaba. Chiar şi cei mai sceptici utilizatori care se temeau că o serie de programe nu vor mai rula normal s-au văzut nevoiţi, în cele din urmă, să instaleze Service Pack 2. Instalarea acestui update, deşi nu ridică dificultăţi deosebite, durează destul de mult, în funcţie de configuraţia calculatorului. Reinstalarea sistemului de operare oricum nu este una dintre activităţile preferate ale utilizatorilor, ţinând cont de faptul că, pe lângă instalarea propriu-zisă de Windows, trebuie instalate şi configurate toate driverele necesare rulării optime a componentelor hardware şi o serie de alte programe. Acum, la toate acestea se adaugă şi instalarea noului update al sistemului de operare. Integrarea lui Service Pack 2 în kit-ul de instalare al sistemului de operare - considerăm noi - reprezintă o soluţie prin care se economiseşte timp, fiind de altfel mult mai elegantă o instalare a unui sistem de operare care să fie deja dotat cu cele mai noi update-uri. Există mai multe metode prin care se poate realiza acest lucru, dar noi am ales să v-o prezentăm pe cea mai simplă. În primul rând, de ce este nevoie pentru a realiza cu succes această operaţiune? În afară de kit-ul de Windows XP şi de Service Pack 2, mai sunt necesare o conexiune la Internet pentru descărcarea anumitor fişiere şi aproximativ 1GB spaţiu liber pe harddisk. Dacă se doreşte crearea unui CD bootabil, mai sunt necesare un CD Writter, un CD blank de 700MB şi, bineînţeles, un program de scris CD-uri, în speţă Nero Burning ROM. Trebuie spus că realizarea acestei operaţiuni nu este dificilă, dar presupune atenţie la comenzile date şi setările făcute.

PREGĂTIRI

În rădăcina partiţiei (vom presupune că aceasta este C:) se creează un director cu numele XPSP2, iar în acesta, alte trei directoare: CD, SP2 şi Boot. După cum sugerează şi numele, în acestea se vor copia ulterior fişierele de pe CD-ul original de Windows XP, Service Pack 2 şi imaginea de boot care va fi folosită pentru crearea CD-ului bootabil. Mai întâi, în directorul CD vor fi copiate toate fişierele şi directoarele de pe CD-ul cu Windows XP. Înainte de a trece mai departe, trebuie şters fişierul deploy.cab. Calea este C:\XPSP2\CD\Support\Tools\deploy.cab. Acesta va fi înlocuit cu un fişier descărcat de pe site-ul Microsoft. O căutare pe Google cu termenii "Deployment Tools download" va afişa chiar la primul rezultat adresa de unde poate fi descărcat acesta. Deployment Tools constituie un set de instrumente folosite în special pentru instalarea sistemului de operare pe mai multe calculatoare, dar este necesar şi pentru integrarea Service Pack 2 în kit-ul de Windows XP. Descărcarea acestuia nu va fi posibilă pentru sistemele de operare Windows piratate, deoarece, înaintea începerii procesului de download, prin intermediul unui control ActiveX, va fi verificată existenţa unei copii originale de Windows. Odată descărcat, acest fişier va trebui redenumit în deploy.cab şi mutat în directorul de unde a fost şters vechiul fişier.

EXTRAGEREA FIŞIERELOR DIN SERVICE PACK 2

Descărcarea lui Service Pack 2 se poate face direct de pe site-ul Microsoft sau de pe orice alt site pe



➲ Procesul de extragere a fişierelor care alcătuiesc Service Pack 2

care poate fi găsit. Fişierul este denumit WindowsXP-KB835935-SP2-ENU.exe şi trebuie copiat în C:\XPSP2. Pentru a crea mai uşor comenzile de extragere a fişierelor şi de integrare a acestora în kit-ul original, acest fişier va fi redenumit în SP2.EXE. Acesta este, de fapt, o arhivă ce conţine fişierele care alcătuiesc efectiv Service Pack 2 şi vor trebui extrase în C:\XPSP2\SP2. Comanda care va realiza acest lucru este C:\XPSP2\SP2.EXE /U /X:C:\XPSP2\SP2 şi va trebui scrisă în meniul Run. După apăsarea butonului OK va apărea o căsuţă care va afişa progresul extragerii fişierelor şi care se va închide de la sine la finalul procesului.

INTEGRARE ÎN XP

Kit-ul de Windows include un instrument care permite actualizarea automată a acestuia cu cele mai noi patch-uri. Cu ajutorul acestuia se va realiza şi integrarea fişierelor din Service Pack 2 (cele extrase în C:\XPSP2\SP2) în kit-ul copiat pe harddisk în C:\XPSP2\CD. Acest lucru va fi realizat prin intermediul altei comenzi introduse în meniul Run: C:\XPSP2\SP2\I386\UPDATE\UPDATE.EXE /S:C:\XPSP2\CD. Prin această comandă se va deschide o fereastră cu titlul "Updating Your Windows Share" care va realiza integrarea propriu-zisă a Service Pack 2 în kit-ul de Windows XP. În acest fel, în directorul C:\XPSP2\CD se va afla acum kit-ul de Windows XP care va include Service Pack 2.

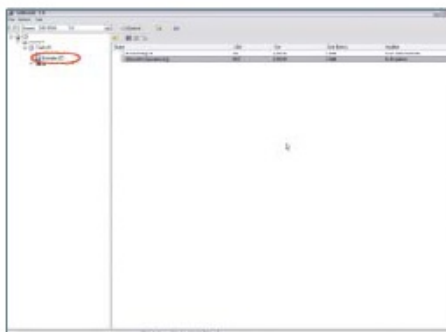


➲ Fişierele componente ale Service Pack 2 sunt integrate în kit-ul de Windows XP

CREAREA CD-ULUI BOOTABIL

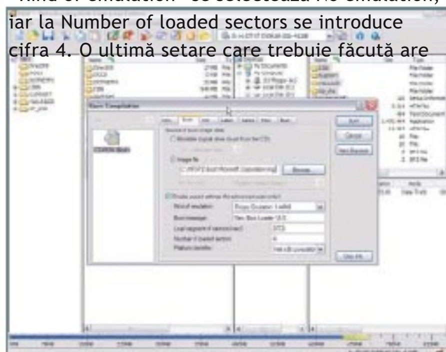
Noul kit va trebui acum scris pe CD. Pentru acest lucru va fi de preferat ca CD-ul să fie bootabil pentru situaţiile în care sistemul nu mai porneşte şi este necesară reinstalarea acestuia pe curat. Realizarea CD-ului bootabil presupune două etape: extragerea imaginii de boot din CD-ul original de Windows XP şi crearea propriu-zisă a CD-ului bootabil cu ajutorul lui Nero Burning ROM.

Extragerea imaginii bootabile se poate realiza cu ajutorul unui program ca MagicISO, UltraISO sau IsoBuster. Pentru simplitate am ales să facem acest lucru cu IsoBuster. În cadrul acestui program, se alege mai întâi unitatea în care se află CD-ul original de Windows XP, apoi, în partea dreaptă a ferestrei, se selectează Bootable CD şi, în cele din urmă, în partea stângă se dă click dreapta pe Microsoft Corporation.img şi se selectează Extract Microsoft Corporation.img. Salvarea se va face în subdirectorul Boot.

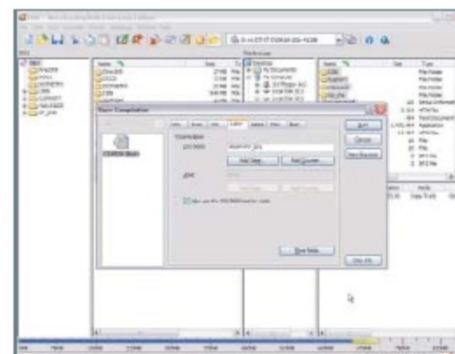


➲ Extragerea imaginii bootabile din CD-ul original de Windows XP cu ajutorul programului IsoBuster

Ultima etapă o reprezintă crearea şi scrierea CD-ului bootabil cu ajutorul lui Nero Burning ROM. Justificarea alegerii acestui program este simplă: Nero Burning ROM este unul dintre cele mai bune programe (dacă nu chiar cel mai bun) de scriere a CD-urilor şi, în plus, include o serie de setări predefinite pentru crearea anumitor tipuri de CD-uri, printre care şi cele bootabile. Din meniul New Compilation (care în mod normal se deschide automat la pornirea programului) se alege CD-ROM (Boot). După adăugarea la compilaţie a tuturor fişierelor din C:\XPSP2\CD se dă click pe butonul "Burns the current compilation". Imediat va fi afişat meniul Burn Compilation. În cadrul tab-ului Boot trebuie operate o serie de modificări. În primul rând, se selectează Image file şi, apăsând butonul Browse, se navighează până la directorul în care s-a salvat imaginea de boot (C:\XPSP2\BOOT) şi se selectează fişierul Microsoft Corporation.img. În căsuţa Files of type se alege All Files (*.*) deoarece, în mod implicit, Nero Burning ROM vede doar fişierele cu extensia .ima, iar imaginea de boot salvată cu IsoBuster are extensia .img. Apoi, în cadrul aceluiaşi tab, se bifează "Enable expert settings", din căsuţa "Kind of emulation" se selectează No emulation, iar la Number of loaded sectors se introduce cifra 4. O ultimă setare care trebuie făcută are



➲ Setările necesare creării CD-ului bootabil



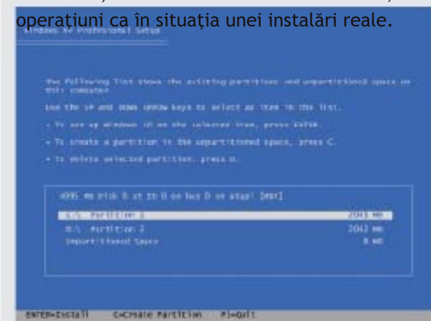
➲ Introducerea titlului în cadrul tab-ului Label

în vedere introducerea titlului de la CD-ul original în căsuţa ISO 9660 din cadrul tab-ului Label. Nu mai trebuie decât să se apese butonul Burn şi în câteva minute se va finaliza procesul de creare a unui CD bootabil care să includă kit-ul de Windows XP cu Service Pack 2 integrat.

Liviu Andrei Mihai

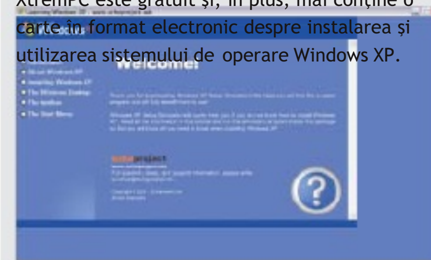
AJUTOR LA INSTALARE

După cum sugerează şi numele, Windows XP Setup Simulator este un program care simulează instalarea sistemului de operare Windows XP. În acest fel pot fi detectate eventualele probleme care ar putea surveni pe parcursul procesului propriu-zis de instalare. Simularea reface cu exactitate condiţiile în care se realizează instalarea, iar utilizatorul va realiza aceleaşi operaţiuni ca în situaţia unei instalări reale.



Sunt evitate astfel, în primul rând, eventualele probleme de instalare cauzate de componentele hardware.

Programul care poate fi găsit pe DVD-ul XtremPC este gratuit şi, în plus, mai conţine o carte în format electronic despre instalarea şi utilizarea sistemului de operare Windows XP.





Clienti FTP
Direct de pe server

Deşi nu sunt la fel de populari ca managerele de download, clienţii de FTP se dovedesc a fi programe deosebit de utile pentru transferarea fişierelor pe şi de pe servere de tip FTP.

FILE TRANSFER PROTOCOL, PE SCURT

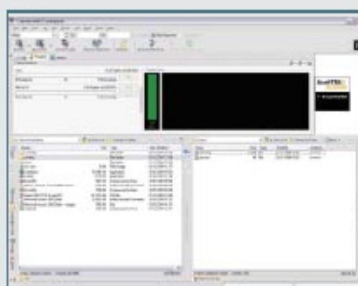
FTP, este - după cum sugerează şi denumirea - un protocol prin care se realizează transferul fişierelor în cadrul unei reţele. Alături de download-ul obişnuit, descărcarea de pe servere de tip FTP reprezintă una dintre cele mai utilizate metode de transfer al fişierelor. La ora actuală, transferul prin FTP este mult mai puţin folosit decât download-ul obişnuit. Uşurinţa cu care se realizează descărcarea fişierelor în mod normal, în comparaţie cu download-ul prin FTP, a contribuit decisiv la acest lucru. Este adevărat că nici transferul prin FTP nu reprezintă o modalitate deosebit de dificilă de descărcare a fişierelor, dar presupune totuşi un nivel ceva mai ridicat de cunoştinţe decât download-ul cu ajutorul managerelor, unde utilizatorul nu are de făcut altceva decât să acceseze link-ul de download şi să aştepte liniştit încheierea transferului. Un interesant studiu publicat pe site-ul www.internet.com relevă faptul că utilizatorii care nu ştiu să folosească un client de FTP gestionează fişierele de pe propriul calculator cu ajutorul lui Windows Explorer, în timp ce utilizatorii care folosesc un manager de fişiere (exemplul reprezentativ fiind Total Commander) nu au nici cea mai mică dificultate în a apela la un client de FTP pentru a transfera fişiere în cadrul unei reţele.

Multe companii producătoare de software şi portaluri de download aleg varianta serverelor FTP ca o alternativă la descărcarea fişierelor de pe site. În acest fel, utilizatorii se conectează la serverul în cauză şi iniţiază transferul fişierelor dorite fără a mai naviga pe site-ul obişnuit. Foarte multe servere FTP sunt create de diverşi utilizatori în vederea schimbului de fişiere. Nu vom dezbate aici aspectele legislative pe care acest lucru le implică, dar nici nu vom face un secret din faptul că schimbul de fişiere este unul dintre principalele domenii de utilizare a serverelor FTP la ora actuală. Este adevărat că transferul fişierelor de pe servere FTP este posibil şi cu ajutorul altor programe decât aşa-numiţii clienţi FTP. Browsere ca Internet Explorer, Opera sau Firefox includ module capabile să descarce fişiere de pe astfel de servere. O altă variantă o reprezintă managerele de fişiere. Majoritatea acestor programe beneficiază şi ele de facilităţi care permit conectarea şi transferarea fişierelor prin intermediul serverelor FTP. Dar nici unul dintre acestea nu poate oferi funcţionalitatea ridicată a unui client de FTP care, fiind un program dedicat transferului de fişiere de pe servere FTP, include funcţii dedicate exclusiv acestui scop.

CUM AM TESTAT

Testul s-a desfăşurat pe un sistem dotat cu un procesor Celeron la 2GHz, cu o memorie RAM de 256MB DDR400. Nota finală a fost alcătuită pe baza următoarelor criterii: funcţionalitatea în proporţie de 60%, ergonomia - 25%, respectiv resursele şi compatibilitatea în proporţie de 15%. În ceea ce priveşte funcţionalitatea, au fost avute în vedere o serie de facilităţi, printre care opţiunile de configurare a conexiunii (la care am urmărit, printre altele, posibilitatea setării parametrilor pentru fiecare conexiune în parte), realizarea conexiunilor securizate, limitarea vitezei de transfer (opţiune foarte utilă pentru utilizatorii de Dial-Up care, în lipsa unei astfel de facilităţi, nu ar mai putea naviga în timpul unui transfer), existenţa unui scheduler prin care să poată fi programate anumite acţiuni şi a listei de transferuri (queue), posibilitatea realizării mai multor conexiuni în cadrul aceleiaşi ferestre şi descărcarea simultană a mai multor fişiere de pe acelaşi server, reluarea transferurilor eşuate. O altă funcţie importantă pe care am avut-o în vedere a fost existenţa managerului de site-uri. Acesta facilitează organizarea adreselor şi, în cazul unor programe, include o serie de conexiuni presetate.

Liviu Andrei Mihai



Producător: Visicom Media
Web: http://software.visicommedia.com
Tip licenţă: Comercial

Verdict 77.40

AceFTP 3

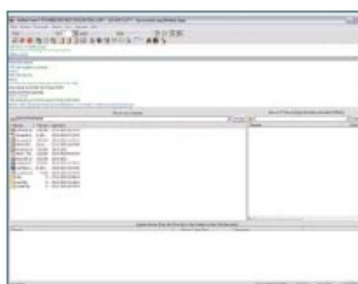
Poziţionarea pe un loc de mijloc al clasamentului este rezultatul funcţiilor modeste pe care AceFTP le oferă, în comparaţie cu alte programe. Nici interfaţa nu este foarte inspirată, uneori fiind destul de dificil de găsit o anumită funcţie.

CONEXIUNE ŞI TRANSFER

Realizarea conexiunilor nu ridică probleme deosebite, managerul de site-uri facilitând introducerea uşoară a adreselor, a numelor de utilizator şi a parolelor. Acestea sunt însă toate informaţiile care pot fi introduse prin intermediul managerului de site-uri, iar pentru configurarea amănunţită a conexiunii şi a modalităţii de transferare a fişierelor utilizatorul trebuie să acceseze proprietăţile site-ului după crearea propriu-zisă a acestuia. Printre setările care pot fi făcute pentru fiecare conexiune în parte se numără tipul serverului la care se face conectarea, reluarea transferurilor eşuate (care nu are întotdeauna succesul scontat), menţinerea conexiunii cu ajutorul funcţiei Keep Alive pentru situaţia în care nu este nici un transfer activ şi configurarea firewall-ului (în cazul în care este instalat unul).

FUNCŢII SUPLIMENTARE

AceFTP include un viewer de pagini html intern, uşor de folosit, dar a cărui utilitate este mai mult decât relativă (ţinând cont de tipul programului).



Producător: DigitalCandle
Web: www.bpftp.com
Tip licenţă: Comercial

Verdict 71.05

Bullet Proof FTP 2.45

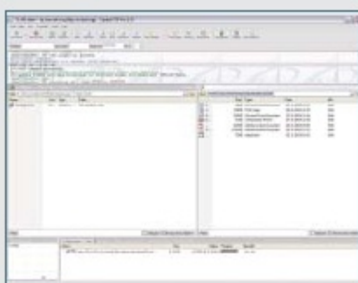
Aşa-numitul client FTP antiglonţ s-a dovedit un program modest din punctul de vedere al facilităţilor oferite şi de-a dreptul înapoiat în ceea ce priveşte interfaţa, fiind unul dintre cele mai slabe programe testate.

CONEXIUNE ŞI TRANSFER

Managerul de site-uri realizează o organizare superficială a acestora permiţând o configurare limitată a modului în care se vor crea conexiunile. În afară de datele esenţiale ale unei conexiuni (adresă, nume şi parolă), singura opţiune pusă la dispoziţia utilizatorului prin intermediul managerului de site-uri este legată de directoarele local şi remote (aflate pe server), care vor fi afişate în momentul în care va fi stabilită conexiunea. Metoda alternativă de configurare a conexiunilor o reprezintă meniul de opţiuni care, deşi facilitează un control mult mai ridicat asupra acestora, prezintă dezavantajul de a influenţa toate conexiunile create.

FUNCŢII SUPLIMENTARE

Bullet Proof FTP poate importa listele de site-uri ale altor clienţi de FTP, cum ar fi CuteFTP, WS_FTP, FlashFXP şi FTP Explorer, în timp ce exportarea propriei liste de site-uri se poate face doar în format txt. O funcţie utilă pe care nu am întâlnit-o la celelalte programe testate este What's my IP care, după cum sugerează şi numele, permite aflarea propriului IP.



Producător: Crystal Art
Web: www.casdk.com
Tip licenţă: Comercial

Verdict 75.45

Crystal FTP Pro 2.8

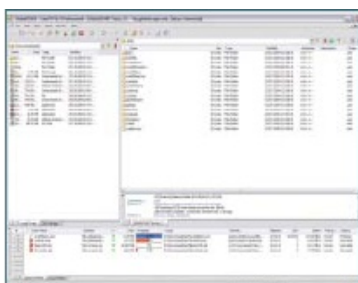
Cine are nevoie disperată şi urgentă de un client FTP poate alege în grabă Crystal FTP Pro şi, dacă nu va încerca să descarce un număr mare de fişiere de mari dimensiuni, îşi va putea duce la bun sfârşit misiunea.

CONEXIUNE ŞI TRANSFER

Principalul reproş pe care putem să îl aducem acestui program este instabilitatea. Din această cauză multe conexiuni vor fi întrerupte înainte de încheierea transferului. Din fericire, Crystal FTP dispune de o funcţie bine implementată de reluare a transferurilor eşuate. În cazul blocării programului în timpul unui transfer, la următoarea deschidere a acestuia utilizatorul va fi întrebat dacă doreşte să reia descărcarea fişierelor aflate în lista de transferuri, iar, în cazul unui răspuns afirmativ, acesta poate opta pentru reluarea de la momentul la care a survenit întreruperea sau rescrierea fişierului transferat parţial. Smart Connect este o funcţie pe care creatorii programului o consideră originală, prin intermediul căreia conectarea la un site se poate face imediat după introducerea adresei, numelui şi parolei.

FUNCŢII SUPLIMENTARE

Ca orice program modest, şi Crystal FTP include un număr limitat de funcţii utile. Dintre acestea amintim posibilitatea comparării a două directoare (unul local şi altul remote).



Producător: GlobalSCAPE
Web: www.cuteftp.com
Tip licenţă: Comercial

Verdict 87.25

CuteFTP Professional 6.0

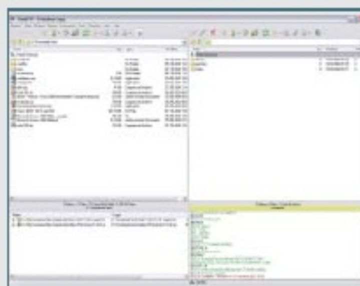
Deşi este câştigătorul testului, nu se poate spune despre CuteFTP că ar fi cu mult mai bun decât alte aplicaţii. Cu toate acestea, poziţia de lider este indiscutabilă, programul integrând majoritatea funcţiilor de care un utilizator are nevoie pentru transferul fără probleme al fişierelor de pe serverele FTP.

CONEXIUNE ŞI TRANSFER

Spre deosebire de celelalte programe, CuteFTP integrează managerul de site-uri în fereastra principală, ceea ce permite utilizatorilor să realizeze mai repede conexiunea la un anumit site. Un punct slab la acest capitol este lipsa conexiunilor presetate din managerul de site-uri. În schimb, CuteFTP este foarte eficient în ceea ce priveşte conectarea şi transferul fişierelor. Acesta se conectează la mai multe servere în cadrul aceleiaşi ferestre şi poate transfera simultan mai multe fişiere de pe acelaşi server, cu condiţia ca şi serverul să permită acest lucru.

FUNCŢII SUPLIMENTARE

Majoritatea programelor de acest gen pun interfaţa pe ultimul loc, iar de multe ori utilizatorii evită să folosească unele programe tocmai din această cauză. CuteFTP este într-adevăr un client FTP drăguţ, interfaţa sa fiind simplă şi beneficiind de un grad ridicat de personalizare.



Producător: IniCom Networks
Web: www.flashfxp.com
Tip licenţă: Comercial

Verdict 83.95

FlashFXP 3.0

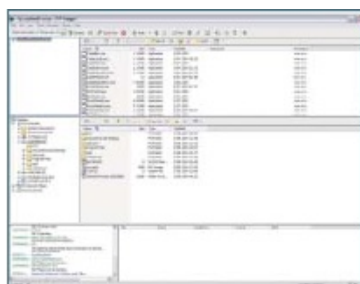
FlashFXP este programul care s-a apropiat cel mai mult de câştigătorul testului, putându-se compara cu acesta atât ca funcţionalitate, cât şi ca uşurinţă în utilizare.

CONEXIUNE ŞI TRANSFER

Singurele puncte slabe sunt imposibilitatea realizării mai multor conexiuni în cadrul aceleiaşi ferestre, precum şi faptul că nu poate transfera mai multe fişiere simultan. Din această cauză, dacă sunt selectate mai multe fişiere sau directoare pentru download, va fi descărcat unul singur, restul fiind trecute pe lista de transferuri şi procesate în ordinea în care au fost adăugate. Deşi include o facilitate care pemite compararea directoarelor, aceasta oferă o funcţionalitate redusă din pricina caracteristicilor puţine, pe baza căreia se realizează comparaţia, precum şi a lipsei unei facilităţi de sincronizare a directoarelor.

FUNCŢII SUPLIMENTARE

FlashFXP include, printre altele, un editor text, un scheduler pentru programarea transferurilor şi o funcţie de monitorizare a clipboard-ului pentru interceptarea eventualelor adrese FTP copiate în memorie. De asemenea, programul dispune de un grad ridicat de personalizare a interfeţei, putând fi modificate culorile, fonturile, ordinea ferestrelor, precum şi modul de afişare a log-ului.



Producător: RhinoSoft.com
Web: www.rhinosoft.com
Tip licenţă: Comercial

Verdict 79.90

FTP Voyager 11.1

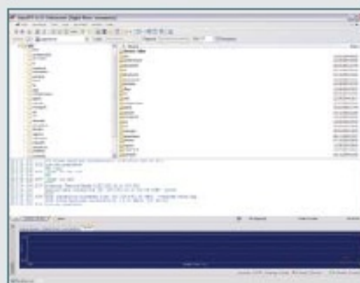
Din partea unui program ajuns la versiunea 11 ne aşteptam la mai mult, însă lipsa unor facilităţi esenţiale unui client FTP l-au depunctat serios.

CONEXIUNE ŞI TRANSFER

Managerul de site-uri reprezintă unul din punctele forte ale programului. Prin intermediul acestuia, fiecare conexiune poate fi configurată în amănunt, permiţând modificarea mai multor parametri legaţi de tipul conexiunii, modalitatea de transfer şi o serie de opţiuni de securitate precum stabilirea transferului securizat. Din păcate, nu este posibilă realizarea mai multor conexiuni sau transferarea simultană a mai multor fişiere. De asemenea, dacă - din diverse motive - transferarea unui anumit fişier este întreruptă, FTP Voyager nu va relua transferul respectiv din momentul întreruperii, ba, chiar mai mult, nu va încerca nici măcar să reia transferul de la zero.

FUNCŢII SUPLIMENTARE

Există două posibilităţi pentru găsirea anumitor fişiere pe server: obişnuita funcţie de căutare şi filtrul prin intermediul căruia pot fi afişate sau ascunse doar anumite tipuri de fişiere. Din păcate, funcţia de căutare operează doar după nume sau dată. FTP Voyager poate importa lista de site-uri din fişiere .csv sau versiuni mai vechi ale programului, precum şi din alţi clienţi FTP precum CuteFTP sau Crystal FTP.



Producător: SmartFTP
Web: www.smartftp.com
Tip licenţă: Freeware

Verdict 82.55

SmartFTP 1.0

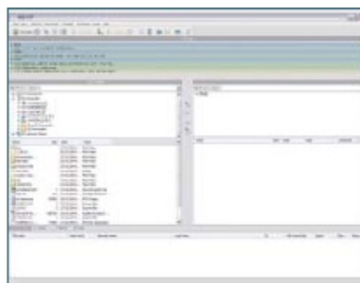
Luând în considerare faptul că este gratuit, dar şi facilităţile rezonabile pe care le pune la dispoziţia utilizatorilor, SmartFPT este un program recomandat utilizatorilor mai puţin pretenţioşi, care va duce la bun sfârşit operaţiunile de transfer.

CONEXIUNE ŞI TRANSFER

Managerul de site-uri din SmartFPT este construit pe ideea de Favorites, asemănător modului în care Internet Explorer gestionează adresele site-urilor favorite. Acesta conţine o listă destul de bogată de site-uri preconfigurate din diverse domenii, printre care software, jocuri şi chiar hardware. Din păcate, nu sunt posibile decât stabilirea unei singure conexiuni la un site şi transferul unui singur fişier odată de pe un server. Ca aspecte pozitive, amintim posibilitatea reluării transferurilor eşuate, limitarea vitezei de transfer, precum şi funcţia Keep Alive, care va menţine conexiunea şi după încheierea proceselor de transfer.

FUNCŢII SUPLIMENTARE

La capitolul facilităţi auxiliare, singura funcţie care poate fi menţionată este cea de monitorizare şi interceptare automată a adreselor FTP copiate în clipboard. SmartFPT păcătuieşte la capitolul funcţionalitate şi, de asemenea, îi lipseşte documentaţia aferentă (disponibilă doar pe site-ul oficial).



Producător: AceBIT
Web: www.wise-ftp.com
Tip licenţă: Comercial

Verdict 69.05

WISE-FTP 3.0

Deşi a ocupat ultimul loc la finalul testului, cu puţină atenţie acordată funcţiilor incluse şi o interfaţă mai îngrijită, WISE-FTP s-ar fi putut clasa un loc mai sus, evitând ipostaza de cel mai slab program din test.

CONEXIUNE ŞI TRANSFER

Datele care pot fi introduse în managerul de site-uri se rezumă doar la informaţiile esenţiale precum adresă, parolă şi nume de utilizator, iar organizarea acestora lasă de dorit, nefiind posibilă nici măcar crearea unor directoare care să realizeze separarea adreselor în funcţie de anumite criterii, precum tipul fişierelor stocate pe server. Spre deosebire de celelalte programe care folosesc fie managerul de site-uri, fie funcţia Favorites pentru gestionarea conexiunilor, WISE-FTP le conţine pe amândouă, dar acest fapt nu duce la o organizare mai bună a site-urilor deoarece tot ceea ce se poate face cu funcţia Favorites se poate realiza şi cu managerul de site-uri. Imposibilitatea realizării mai multor conexiuni simultane, nelimitarea vitezei de transfer, precum şi lipsa opţiunii de transfer securizat au contribuit serios la depunctarea acestui program.

FUNCŢII SUPLIMENTARE

Printre altele, WISE-FTP permite utilizatorilor să modifice uşor toate short-cut-urile atribuite realizării rapide a anumitor funcţii.

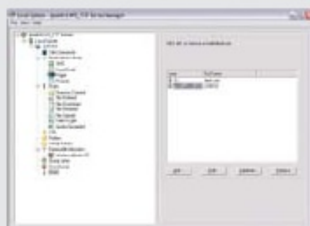
Servere FTP

Crearea unui server FTP nu este o operațiune atât de dificilă pe cât ar părea la prima vedere. În afară de o conexiune (preferabil) permanentă la Internet, este necesar un program cu ajutorul căruia să se realizeze configurarea viitorului server. Unul dintre cele mai bune programe de acest fel este WS_FTP Server. Acesta pune la dispoziția utilizatorului un număr mare de funcții pentru configurarea serverelor FTP și, în același timp, este ușor de folosit.



➲ **Activarea sau dezactivarea transferului securizat**

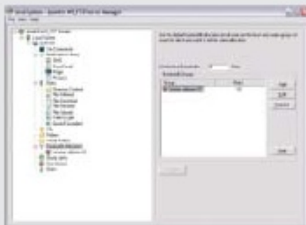
Crearea unui server se poate realiza fie la deschiderea pentru prima oară a programului, fie ulterior. Aspectul comun al celor două variante îl reprezintă wizard-ul, care ușurează procesul propriu-zis de creare a serverului și de configurare a celor mai importante



➲ **Gestionarea utilizatorilor care au acces la serverul nou-creat**

opțiuni. Printre setările care pot fi făcute în cadrul procesului de creare a serverului se numără introducerea adresei IP și selectarea directorului-rădăcină. Spre deosebire de alte programe similare, WS_FTP Server detectează automat adresa IP, scutind, spre exemplu, un utilizator mai puțin documentat în domeniul rețelelor de aflarea acesteia. Odată cu închiderea wizard-ului ia sfârșit și prima etapă în crearea serverului, în care au putut fi setate cele mai importante opțiuni.

Toate funcțiile programului sunt prezentate arborescent în dreapta ferestrei, urmând ca eventualele modificări să fie realizate în partea stângă. Printre cele mai importante funcții de care dispune WS_FTP Server se regăsesc posibilitatea optării pentru realizarea transferurilor securizate sau nu (existând opțiunea de a obliga clienții FTP să creeze numai conexiuni securizate), stabilirea directoarelor care vor fi accesibile și a grupurilor de utilizatori care vor avea acces la ele, anumite limitări legate de lățimea de bandă și spațiul alocat pe server fiecărui utilizator în parte etc.



➲ **Limitarea lățimii de bandă pentru anumiți utilizatori**

Unul dintre cele mai importante aspecte ale acestui program îl reprezintă modul de gestionare a utilizatorilor, care permite, printre altele, stabilirea numelui și a parolei cu care aceștia se vor conecta sau optarea pentru accesul anonim (fără a mai fi necesare datele de identificare) ori permiterea accesului doar la anumite directoare sau fișiere.

Comenzi FTP

HELP - afișează lista completă a comenzilor care se pot introduce.
OPEN - este comanda prin care se inițiază crearea unei conexiuni.
CLOSE - se încheie conexiunea curentă.
USER - introduce numele de utilizator și parola necesară realizării conexiunii.
EXIT - închide programul.
TYPE ASCII - alege modul ASCII de transfer al fișierelor (pentru fișierele de tip text).
TYPE BINARY - setează modul binary pentru transferul fișierelor (utilizat pentru transferul majorității tipurilor de fișiere).
HASH - activarea/dezactivarea afișării progresului transferării de fișiere.
CD DIRECTOR - indică deschiderea unui anumit director.
MKDIR DIRECTOR - creează un director nou.
DELETE FILE - șterge un anumit fișier. Poate fi folosită adresa absolută (delete d:\upload\file1.txt) sau cea relativă (delete file1.txt).
GET FILE - descarcă fișierul.
PUT FILE - copiază pe server fișierul.
ABOR - întrerupe transferul curent.
CWD DIRECTOR - schimbă directorul activ.
LIST - afișează informațiile despre un anumit fișier sau despre toate fișierele conținute de directorul activ.
PORT - specifică portul care trebuie deschis pentru inițializarea unui transfer.
RNTO - redenumește fișierul.

	CuteFTP Professional 6.0	FlashFXP 3.0	SmartFTP 1.0	FTP Voyager 11.1	AceFTP 3	Crystal FTP Pro 2.8	Bullet Proof FTP 2.45	WISE-FTP 3.0
Producător	GlobalSCAPE	IniCom Networks	SmartFTP	RhinoSoft.com	Visicom Media	Crystal Art	DigitalCandle	AceBIT
Web	www.cuteftp.com	www.flashfxp.com	www.smartftp.com	www.rhinosoft.com	http://software.visicommedia.com	www.casdk.com	www.bpftp.com	www.wise-ftp.com
Tip licență	Comercial	Comercial	Freeware	Comercial	Comercial	Comercial	Comercial	Comercial
Opțiuni								
Manager de site-uri	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Transferuri simultane	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Reluare transfer	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu
Keep Alive	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Configurare proxy	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Configurare firewall	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da
Upload	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Limitare viteză transfer	Nu	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu
Transfer securizat	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Configurare mod de conectare	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Căutare FTP	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Specificare timpi	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Comenzi custom	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Comparare directoare	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu	Nu
Sincronizare directoare	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Listă transfer	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Afișare log	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Monitorizare clipboard	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Scheduler	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Dialer	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da
Note								
Funcționalitate	88	84	83	80	79	74	72	70
Resurse și compatibilitate	83	82	80	81	80	77	74	62
Ergonomie	88	85	83	79	72	78	67	71
Verdict	87.25	83.95	82.55	79.90	77.40	75.45	71.05	69.05



BRITANNICA 2005 BIBLIOTECA VIRTUALA

Istorie, geografie, artă, literatură, medicină, muzică și sport sunt doar câteva dintre domeniile culturii mondiale care pot fi regăsite în cea mai nouă versiune a enciclopediei Britannica.

CÂND VINE VORBA DE ENCICLOPEDII, ORICĂRUI utilizator îi vin în minte două titluri: Encyclopaedia Britannica și Microsoft Encarta. Acestea se remarcă prin cantitatea impresionantă de informații pe care o înglobează și prin modul în care sunt prezentate informațiile. Ambele sunt disponibile atât ca pachete software, cât și online gratuit și contra cost. Este adevărat că varianta gratuită a enciclopediilor online conține mult mai puține informații, în comparație cu cea contra cost. Aceeași politică este adoptată de producători și în cazul programelor, fiecare dintre cele două enciclopedii sus-menționate fiind disponibilă în mai multe variante care conțin mai multe sau mai puține informații. Constanta versiunilor multiple ale acestor enciclopedii este raportul direct proporțional dintre preț și cantitatea de informații.

În articolul de față vă vom prezenta Encyclopaedia Britannica 2005 Deluxe Edition. Trebuie spus că și aceste enciclopedii, ca orice alte programe, apar periodic în versiuni noi. În cazul acestora însă situația este puțin nuanțată, deoarece versiunile anuale ale enciclopediilor aduc un număr redus de îmbunătățiri care pun sub semnul întrebării achiziționarea, spre exemplu, a versiunii 2005 de către un utilizator al versiunii 2004. Când vorbim de îmbunătățiri, ne referim strict la funcțiile care aduc un plus de funcționare în utilizarea programului în sine, și nu la actualizarea informațiilor pe care acestea le conțin, deoarece această actualizare se poate realiza automat (cu condiția existenței unei conexiuni la Internet) indiferent de versiunea achiziționată. Astfel, versiunea 2001 a enciclopediei Britannica poate ajunge, prin actualizare, să conțină informații din anul 2004.

Aspectele pe care le-am avut în vedere la evaluarea enciclopediei Britannica au fost următoarele: informațiile conținute (cantitate, exactitate, modalități de prezentare), posibilitățile de valorificare a acestora și ergonomia (ușurința cu care pot fi utilizate funcțiile și interfața).



INSTALARE

Ținând cont de faptul că Britannica 2005 Deluxe Edition este stocată pe trei CD-uri, am apreciat faptul că, în cadrul procesului de instalare, utilizatorul poate alege ce date vor fi copiate pe harddisk și ce date vor fi accesate direct de pe CD. Aceasta, deoarece, pe de o parte, instalarea completă necesită 2GB de spațiu pe harddisk și poate reprezenta un inconvenient pentru cei care nu dispun de acest spațiu liber, iar, pe de altă parte, instalarea unei cantități minime de date implică schimbarea în repetate rânduri a CD-ului pentru accesarea anumitor informații. Tot legat de procesul de instalare trebuie spus că acesta durează destul de mult în cazul în care va fi aleasă varianta instalării complete.

ORGANIZARE

Britannica 2005 Deluxe Edition include mai multe module prin care pot fi accesate informațiile. Acestea sunt Browse, Dictionary, Atlas, Timelines, Organizer și BrainStormer. Să vedem ce avantaje prezintă fiecare dintre aceste module.

Spre deosebire de celelalte funcții - care sunt doar diverse forme de prezentare a informațiilor sau care conțin date doar dintr-un anumit domeniu - Browse este modulul principal al programului care grupează absolut toate

informaţiile disponibile. Acesta funcţionează într-un mod asemănător funcţiei Search din Internet Explorer: în dreapta ferestrei se realizează căutarea informaţiilor, iar selectarea unui rezultat va duce la deschiderea unei ferestre noi care conţine articolul propriu-zis. La capitolul funcţionalitate acest modul beneficiază de două facilităţi ce merită a fi menţionate: bara de butoane care permite, printre altele, navigarea înainte şi înapoi, căutarea anumitor termeni sau printarea articolului respectiv, şi căsuţa cu link-uri, prin intermediul căreia se pot accesa rapid cuprinsul articolului, conţinutul multimedia legat de subiectul respectiv şi chiar site-uri Web care conţin informaţii asemănătoare. Denumit sugestiv Dictionary, acest modul furnizează explicaţii şi sinonime ale cuvintelor limbii engleze. Funcţionalitatea acestuia este cu atât mai ridicată cu cât pot fi găsite explicaţiile căutate fără a fi deschis efectiv. Este de ajuns un dublu click pe cuvântul dorit şi imediat se va deschide o nouă fereastră în care vor fi afişate înţelesul, originea, pronunţia, funcţia gramaticală şi chiar anul în care a fost inclus în dicţionarul oficial al limbii engleze.

Atlas este funcţia preferată de către pasionaţii de geografie. În afară de hărţi, prin intermediul acestuia pot fi accesate şi informaţii legate de continente, mări, oceane, ţări, oraşe etc. Hărţile, la rândul lor, sunt prezentate din mai multe puncte de vedere: populaţie, vegetaţie, precipitaţii, forme de relief, graniţe politice etc.

În fine, două module asemănătoare (în sensul că reprezintă doar două modalităţi diferite de prezentare a informaţiilor) sunt Timeline şi BrainStormer. Primul oferă perspectiva istorică a evenimentelor, în timp ce BrainStormer (singura noutate importantă a versiunii 2005) realizează organizarea informaţiilor în funcţie de legătura dintre subiecte. De exemplu, un click pe termenul "biotechnology" va trasa mai multe săgeţi dinspre acesta către toate subiectele cu care are legătură.

VALORIFICAREA INFORMAŢIILOR

Britannica 2005 pune la dispoziţia utilizatorului două instrumente prin care pot fi gestionate informaţiile care prezintă interes. Primul este reprezentat de posibilitatea creării de notiţe pe baza textului selectat, iar cel ce-al doilea, denumit Research Organizer, permite crearea unor aşa-numite proiecte în care pot fi grupate mai multe notiţe pe aceeaşi temă. Acesta din urmă se va dovedi de un real ajutor elevilor care au de realizat referate.

CONŢINUT

Din acest punct de vedere, un lucru este cert: Britannica 2005 oferă un volum impresionant de informaţii sub formă de articole, sunete, imagini şi chiar scurte secvenţe video care vor face deliciul oricărui utilizator. Printre acestea se numără şi o serie de videoclipuri cu valoare istorică, precum cele câteva secunde de peliculă în care este prezentat atacul aviaţiei japoneze asupra portului american Pearl Harbor - acţiune care avea să influenţeze decisiv cursul celui de-al doilea război mondial prin intrarea SUA în război.

Atât cât am avut posibilitatea şi cunoştinţele necesare să verificăm veridicitatea datelor prezentate în versiunea 2005 a enciclopediei Britannica, nu am depistat informaţii eronate nici măcar legate de ţara noastră. Ba, mai mult, am fost impresionaţi de abundenţa de date istorice, geografice, politice, administrative şi din alte domenii, cum ar fi literatura sau religia. Din păcate, statisticile referitoare la ţara noastră se opresc majoritatea la anul 2002, iar sinteza istorică are ca punct terminus anul 1991. Am remarcat, de asemenea, şi faptul că realizatorii enciclopediei au acordat o atenţie deosebită modului în care se scriu numele proprii ale limbii române.

CU BUNE ŞI RELE

Encyclopaedia Britannica Deluxe Edition 2005 este, cu siguranţă, unul dintre cele mai apreciate programe educative la ora actuală. Cu toate acestea, preţul de 39.95$ o face mai puţin atractivă decât varianta similară a Microsoft Encarta care costă, oficial, cu aproape zece dolari mai puţin. Odată cu achiziţionarea enciclopediei, utilizatorul beneficiază şi de acces gratuit la varianta online a acesteia pe o perioadă de 90 de zile.

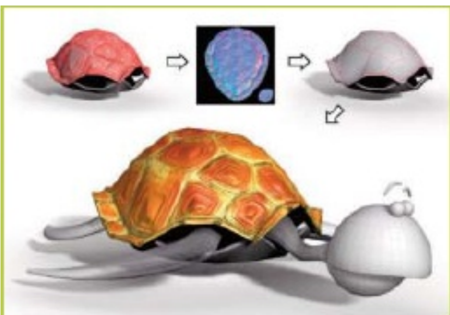
Liviu Andrei Mihai

3DS MAX 7

Toamna se numără programele de grafică



AM VEȘTI BUNE PENTRU CEI CARE MĂSOARĂ trecerea timpului în numărul de versiuni de 3ds max apărute, în speță fanii celui mai popular pachet de grafică 3D. O nouă actualizare, cea de-a șaptea, pentru sus-numitul program a apărut și este disponibilă pentru a fi încercată timp de 30 de zile, după care va trebui, firește, să o cumpărați. Și, spre deosebire de Softimage XSI, care a ajuns să coste sub 500$, 3ds max costă în continuare câteva mii.



Ce oferă la acest preț ar trebui să știți în mare, pentru că totuși 3ds max este pe piață de ani de zile. Să vedem însă dacă îmbunătățirile care i s-au adus ne pot face să renunțăm la versiunile precedente și să o instalăm pe aceasta.

Prima veste proastă este că arhitectura software internă nu a fost nici acum schimbată din rădăcini sau optimizată considerabil, așa cum ar fi fost cazul. Dar a suferit un număr suficient de modificări, încât numeroasa familie de plug-in-uri de care beneficiază 3ds max să devină brusc inutilizabilă până la o nouă recompilare. Așadar, dacă aveți plug-in-uri fără de care simțiți că nu vă descurcați, mai amânați instalarea o vreme.

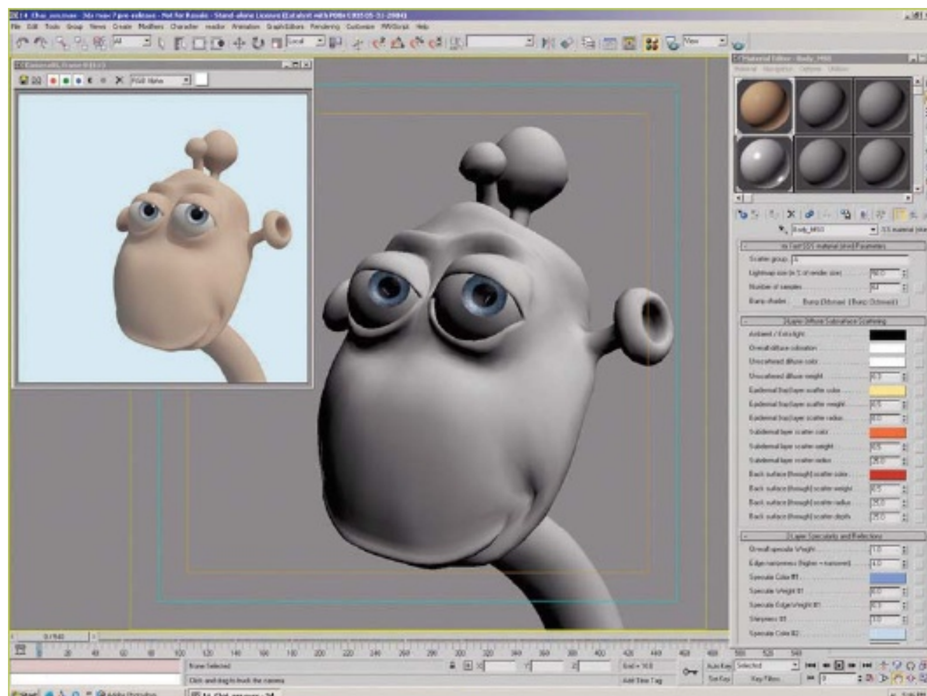
Activitatea pentru care este cel mai folosit 3ds max este modelarea, astfel că și pe mine, ca și pe mulți dintre voi, probabil, m-a interesat care sunt îmbunătățirile în acest domeniu. Ei bine, m-am bucurat de introducerea unei comenzi foarte utile pe care o foloseam foarte des în Wings3D și care îmi lipsea în max. Este vorba de Bridge, o operațiune care conectează două poligoane printr-un "pod" de geometrie. Interesant este că funcționalitatea acestei operațiuni este mult extinsă față de Wings3D, putând fi conectate și edge-uri, nu doar poligoane, plus că după conectare puteți modifica diverși parametri, cum ar fi numărul de interconexiuni dintre cele două elemente, sau puteți răsuci respectiva "punte" pentru a se potrivi mai bine. De asemenea, am observat implementarea Edit Poly ca modificator similar Edit Mesh, aparent o opțiune foarte solicitată de utilizatori, dar de care personal nu am avut niciodată nevoie până acum și căreia nu îi văd altă utilitate decât animarea modificărilor la nivel de geometrie. Tot de la Edit Mesh a fost portată la Edit Poly opțiunea Turn, care întoarce un edge pe loc, schimbând la nivel local fluxul seturilor de linii care compun un model.

Mult mai folositoare mi se pare însă implementarea unor instrumente ca Mesh Paint (bazat pe o funcționalitate rudimentară care exista și în max 5), care face ca lucrul în max să se asemene cu modelarea în Zbrush. Pur și simplu puteți să pictați cu umflături sau denivelări pe suprafața modelului pentru a-i conferi mai mult detaliu. Acest lucru funcționează atunci când meșa este suficient de detaliată, dar și atunci când aveți un model low poly căruia vreți să îi dați mai mult volum și să sugerați musculatura fără să creșteți numărul de poligoane. În conjuncție cu Mesh Paint funcționează Relax, un instrument care curăță o meșă încâlcită, aranjând edge-urile și vertecșii în formațiuni mai ordonate și mai "relaxate".



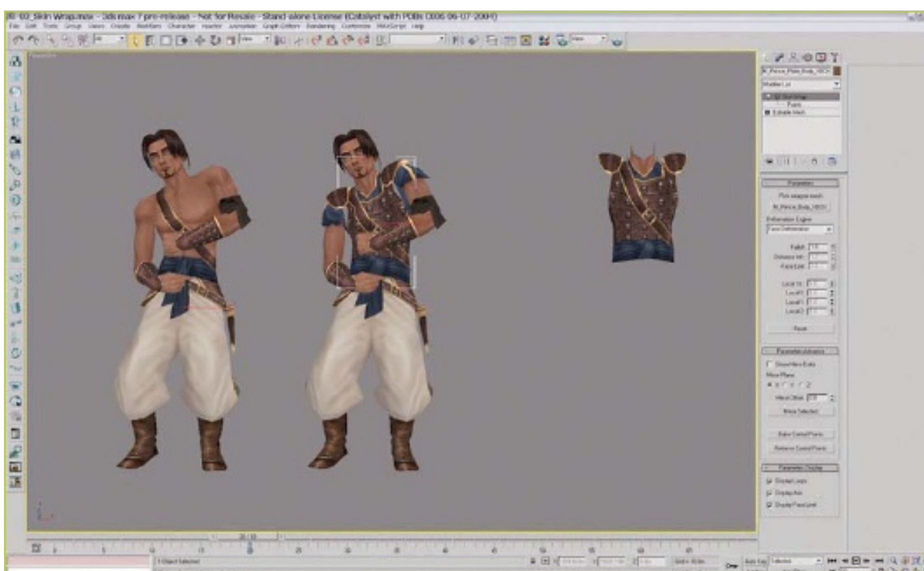
Și, în sfârșit, toate aceste modificări pot fi făcute și pe modele deja texturate, fără teama că veți haotiza coordonatele UV, pentru că acum aveți opțiunea de Preserve UV.

La nivel de animație, care nu mă pasionează atât de mult, dar care este un aspect important pentru mulți dintre utilizatorii avansați de 3ds max, există două modificări semnificative: Skin





Wrap și Skin Morph. Prin intermediul primului puteți anima o variantă cu un număr semnificativ mai mic de poligoane a unui model, pentru ca apoi să "înfășurați" varianta high-poly peste cea low-poly, modelul cu complexitate crescută împrumutând aproape perfect animația modelului



mai sărăcăcios și mai ușor de animat din punctul de vedere al cerințelor de sistem. Skin Morph permite definirea de deformări locale bazate pe unghiul dintre două "oase", ceea ce duce efectiv la crearea de "mușchi" virtuali. Sincer, aceste schimbări sunt binevenite, dar funcționalitatea lor putea fi adăugată prin intermediul unor plug-in-uri gen Human IK sau CAT (Character Animation Technologies).

Motorul de randare Mental Ray, care a devenit un standard al industriei 3D (este inclus și în Maya și în Softimage XSI, cucerind efectiv



jucătorii-cheie de pe piața pachetelor 3D), este prezent în varianta 3.3, care vine cu shadere predefinite, mai ales în materie de SSS (SubSurface Scattering sau S3), cu care puteți crea obiecte "din ceară", personaje cu piele realistă sau emulsii dificil de randat gen banalul lapte.

La nivel de interfață se remarcă o serie de îmbunătățiri binevenite, dintre care aș menționa Paint Selection, o doleanță mai veche de-a mea, copy-paste de la un material la altul în Material Editor, și, cel mai interesant, o cameră tip first person shooter, cu care puteți naviga prin scena din max folosind clasicul sistem "W", "A", "S", "D" + mouse. Această opțiune a pornit de la un script dezvoltat de Ubisoft pentru a le simplifica procesul de level design și s-a dovedit a fi atât de utilă încât a fost inclusă în distribuția implicită de max.

Și, pentru că tot ne-am ciocnit tangențial cu domeniul dezvoltării de jocuri, nu trebuie să uităm că 3ds max este folosit de numeroase firme în procesul de creare a jocurilor și, astfel, era de așteptat să existe îmbunătățiri și pentru zona "gamedev".

Prima, și una dintre cele mai importante, este implementarea lucrului cu normal maps (un fel de bump mapping mai avansat, pe care l-ați putut admira în DOOM 3, asta ca să nu mai intrăm în detalii tehnice). Ele pot fi admirate în viewport-uri, randate pe baza unor obiecte high-poly și în final atașate unor versiuni low-poly, transformându-le în copii aproape fidele ale originalelor detaliate. Acest lucru îi mai dă procesorului prilejul să respire, dar mută efortul în spinarea plăcii video și a memoriei. Dar este mai ieftin să cumperi mai multă memorie decât un procesor mai capabil.



Și, în final, pentru cei care reeditează începuturile divertismentului digital dezvoltând jocuri pentru telefoanele mobile, 3d max 7 aduce suport pentru Mobile 3D API Java 2 Micro Edition, cunoscută criptic sub prescurtarea JSR-184. Standardul Mobile 3D suportă destul de multe: texturi, meșe cu skinning, morphing, lumini, animație. Poate părea surprinzător, având în vedere că trebuie să ruleze pe hardware-ul limitat al telefoanelor mobile, dar nu este atât de greu de crezut dacă aveți o oarecare idee despre cât de rapid evoluează tehnologia în acest domeniu.

Concluzia, pentru că trebuie să existe și o concluzie, este că 3ds max 7 m-a impresionat mai mult decât versiunea precedentă și m-a convins că, deși mamutul care a devenit de-a lungul timpului acest pachet 3D nu va fi pus prea curând la cură de slăbire pentru a renunța la balastul de cod depășit și neoptimizat, totuși el evoluează într-un ritm mulțumitor, care îl menține competitiv și atractiv pentru toți artiștii 3D, fie ei amatori sau profesioniști.

Adrian Dorobăț

Contact

Producător	Discreet
Web	www.discreet.com

Detalii

Versiune	7
Sistem	Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, Video DX8 64MB
Program gazdă	-
Tip de licență	

Evaluare generală

+ implementarea Mental Ray 3.3
+ are și îmbunătățiri reale care îi vor bucura pe modelatori și animatori
- arhitectura internă depinde în continuare de același cod învechit și neoptimizat

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Utilitar CD/DVD

AutoPlay Menu Builder 4.1



Multă vreme, construirea meniurilor autorun (cele care sunt lansate automat la introducerea CD-urilor în unitate) a fost doar la îndemâna celor care aveau unele noțiuni de programare. Cu timpul, au apărut o serie de programe care încearcă să simplifice procesul de creare a acestora. AutoPlay Menu Builder este unul dintre ele.

UŞOR DE FOLOSIT

Dacă am încerca o comparație, crearea meniurilor autorun cu acest program este la fel de simplă cum este construirea site-urilor Web cu Dreamweaver. De altfel, modul în care sunt create meniurile cu acest program se aseamănă mult cu realizarea site-urilor Web. În funcție de conținutul CD-ului pentru care se creează meniul, se pot introduce foarte uşor o serie de elemente, ca text, butoane, diverse forme geometrice, imagini şi chiar scurte filme. Meniurile ajutătoare Properties şi Actions permit utilizatorului să modifice fără nici o dificultate atât caracteristicile legate de funcționalitatea elementelor, cât şi aspectul acestora. Programul dispune de meniuri preconfigurate pe tipuri de conținut: jocuri, programe, filme, imagini etc. Acestea au rolul de a ajuta utilizatorul să înțeleagă mai uşor modul în care se lucrează cu meniurile autorun.

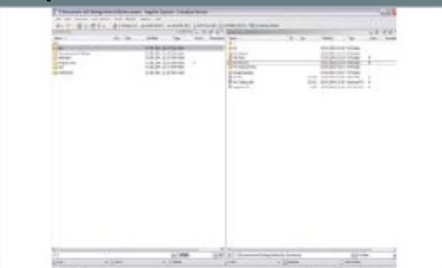
BOGAT ÎN FACILITĂȚI

AutoPlay Menu Builder dispune de o colecție bogată de elemente ca imagini, butoane, sunete, fundaluri, cursoare etc. ce pot fi folosite în cadrul meniurilor. O funcție deosebit de utilă este Virtual Drive Manager care, prin crearea unui drive virtual, permite introducerea căii viitoare către fişierele care se vor afla pe CD.

Contact	
Producător	Linasoft
Web	www.linasoft.com
Detalii	
Versiune	4.1
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (39.95$ Personal / 99.95 Business)
Evaluare generală	
+ uşurință în utilizare	
+ template-uri	
+ colecție bogată de elemente	
+ Virtual Drive Manager	
Verdict	★★★★★

Manager fişiere

Magellan Explorer 3.10



Funcționalitatea ridicată pe care o oferă Total Commander nu este la ora actuală egalată de nici un alt manager de fişiere, deşi există numeroase alternative. Una dintre acestea este şi Magellan Explorer.

BUNE ŞI RELE

Deşi sunt prezente majoritatea facilităților necesare unui manager de fişiere, unele dintre acestea lasă de dorit din punctul de vedere al utilității practice pe care ar trebui să o ofere. Exemplul cel mai elocvent îl reprezintă viewer-ul intern care permite vizualizarea doar a unui număr redus de formate, printre care documentele rtf şi imaginile cu extensia .bmp şi .jpg, dar nu lucrează cu cele mai populare formate audio, ca wav sau mp3. De cealaltă parte se situează funcția de arhivare/dezarhivare care poate deschide un număr mare de arhive, printre care zip, rar, arj sau ace, şi, de asemenea, poate crea arhive zip permițând utilizatorului să configureze nivelul compresiei, să creeze arhive multiple sau să protejeze arhivele create prin parolă. Din păcate, lipseşte posibilitatea creării arhivelor executabile.

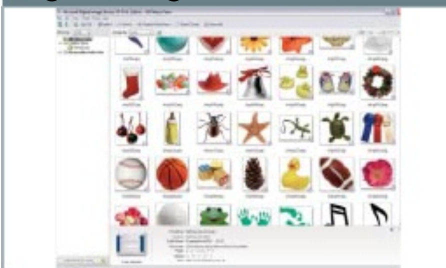
CONFIGURARE RIDICATĂ

Magellan Explorer impresionează prin gradul ridicat de configurabilitate. La nivelul interfeței se poate trece rapid de la modul cu două panouri aliniate pe verticală sau orizontală la o fereastră gen Windows Explorer. Este posibilă modificarea culorilor sau a fonturilor pentru orice element al programului, ca şi a shortcut-urilor care permit realizarea tuturor operațiunilor prin intermediul tastaturii. De asemenea, programul dispune de profiluri preconfigurate care grupează sub acelaşi înveliş toate setările.

Contact	
Producător	Enriva Development
Web	www.enriva.com
Detalii	
Versiune	3.10
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (39.95$)
Evaluare generală	
+ grad ridicat de configurabilitate	
+ arhivarea fişierelor	
+ redenumirea multiplă	
- viewer-ul intern	
Verdict	★★★★☆

Vizualizare imagini

Microsoft Digital Image Pro 10



La ora actuală, pe piața software există foarte multe programe de vizualizare şi editare a imaginilor în format digital. Digital Image este o aplicație dezvoltată de Microsoft care include o serie de funcții originale.

ORGANIZARE

Modul în care sunt organizate imaginile reprezintă unul din punctele forte ale programului. În funcție de directoarele şi subdirectoarele în care se află, imaginile sunt împărțite în albume virtuale şi afişate în aceeaşi fereastră. Originalitatea acestei facilități constă în faptul că, spre deosebire de restul programelor, care afişează doar imaginile unui anumit director, Digital Image permite vizualizarea tuturor imaginilor, indiferent de directorul în care acestea sunt stocate. O altă facilitate interesantă este cea de etichetare a anumitor imagini în mod similar cu marcarea cu un steag a mesajelor electronice de către clienții de e-mail. În acest mod pot fi notate o serie de informații sau acțiuni ce trebuie realizate în legătură cu o anumită imagine, cum ar fi expedierea prin e-mail, printarea sau prelucrarea imaginii respective. Spre deosebire de alte programe, Digital Image stochează în baza de date imaginile în dimensiune reală, nu doar thumbnail-urile.

EDITARE

Dintre numeroasele funcții de prelucrare a imaginilor, ne-a atras atenția cea de modificare automată a fotografiilor realizate prin intermediul camerelor de la telefoanele mobile, prin care se îmbunătățeşte semnificativ calitatea acestora.

Contact	
Producător	Microsoft
Web	www.microsoft.com
Detalii	
Versiune	10
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (89.95$)
Evaluare generală	
+ organizarea imaginilor	
+ posibilitățile de modificare	
- gestionarea slabă a bazei de date	
- prețul ridicat	
Verdict	★★★☆☆

Client de e-mail

Foxmail 5



O alternativă mai mult decât viabilă la Outlook Express este Foxmail, un client de e-mail puternic şi gratuit.

ANTISPAM

Unul din punctele forte ale programului este filtrarea eficientă a mesajelor nesolicitate. Foxmail pune la dispoziţia utilizatorilor cinci metode prin care pot fi filtrate mesajele de tip spam. Astfel, pe lângă clasicele filtre, mai este posibilă şi sortarea prin intermediul listelor de adrese "de încredere", respectiv "lista neagră", la care se adaugă cunoscutul filtru antispam Bayes, care reuşeşte să elimine în proporţie mare mesajele spam, după o anumită perioadă de adaptare. În afară de acestea, o altă posibilitate de eliminare a spam-ului o reprezintă funcţia Remote prin care sunt vizualizate mesajele aflate pe server înainte de fi descărcate, utilizatorul având astfel posibilitatea de a şterge mesajele nedorite direct de pe server. În fine, cea de-a cincea facilitate în acest sens este neafişarea imaginilor şi a elementelor de text îmbogăţit din mesajele html.

COMPATIBIL

Foxmail prezintă şi avantajul importării conturilor de e-mail, a mesajelor şi a contactelor din Outlook Express. De asemenea, programul poate verifica conturile de e-mail de pe Yahoo! şi Hotmail.

Contact	
Producător	Zhang Xiaolong
Web	http://fox.foxmail.com.cn/english
Detalii	
Versiune	5
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală

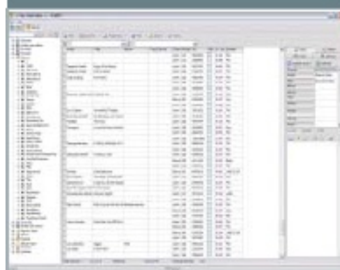
+ filtre antispam eficiente
+ verificarea conturilor de pe Yahoo! şi Hotmail
+ importarea conturilor, mesajelor şi a contactelor
- mici defecte la nivelul interfeţei

Verdict

★★★★☆

Utilitar audio

The GodFather 0.65



Pe orice calculator există fişiere audio într-un număr mai mic sau mai mare. Organizarea acestora se poate realiza mult mai uşor cu ajutorul unui program cum este The GodFather.

ORGANIZARE

Programul poate gestiona un număr mare de formate audio, printre care mp3, Ogg Vorbis şi mai noul mp4. Organizarea melodiilor poate fi efectuată fie prin operaţiuni uzuale de copiere sau mutare, fie prin adăugarea acestora unei baze de date în care pot fi stocate atât fişierele de pe harddisk, cât şi cele de pe CD-uri. Criteriile pe baza cărora se poate face sortarea melodiilor sunt numeroase şi variază de la titlu, artist sau album până la gen sau anul apariţiei. Programul poate crea rapoarte în funcţie de conţinutul bazei de date. Deşi dispune de un player propriu, integrarea acestuia în program lasă mult de dorit, deoarece utilizatorul dispune doar de funcţia Play, neavând astfel nici un control asupra melodiilor rulate.

EDITAREA TAG-URILOR

În afară de organizarea melodiilor, The GodFather include şi un puternic editor de tag-uri prin care utilizatorul are posibilitatea introducerii rapide a informaţiilor pentru un număr mare de fişiere şi importarea acestora de pe Internet.

Contact	
Producător	Dimitris Touzozoglou
Web	http://users.otenet.gr/~jtcliper/tgf
Detalii	
Versiune	0.65
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală

+ număr mare de formate recunoscute
+ editor de tag-uri
- player intern superficial
- instabil

Verdict

★★★☆☆

Editor grafic

ArcSoft PhotoStudio 5.5



Photoshop este liderul incontestabil în domeniul prelucrării imaginilor, dar utilizarea sa prezintă un nivel de dificultate destul de ridicat, ceea ce-l face greu accesibil utilizatorilor obişnuiţi. O soluţie alternativă o constituie folosirea unui program de prelucrare a imaginilor la nivel de amator, cum este PhotoStudio.

UNELTE ŞI FILTRE

Uneltele puse la dispoziţie de acest program îi permit utilizatorului să prelucreze uşor şi rapid imaginile şi fotografiile digitale. Dintre acestea amintim posibilităţile de selecţie personalizată şi decuparea anumitor segmente de imagine, modificarea parametrilor de culoare şi a luminozităţii, precum şi eliminarea efectului de ochi roşii care apare în cazul fotografiilor realizate cu anumite aparate foto. Ne-au atras atenţia instrumentele de modificare a formei geometrice a imaginilor sau a anumitor layere, precum şi posibilitatea creării unor fragmente de text tridimensional, prin uşurinţa utilizării şi prin efectele interesante generate. De asemenea, programul dispune de un număr mare de filtre care permit aplicarea unor efecte interesante imaginilor prelucrate.

GESTIONAREA LAYERELOR

PhotoStudio permite crearea de layere, iar gestionarea acestora este mult mai simplă în comparaţie cu alte programe.

Contact	
Producător	ArcSoft
Web	www.arcsoft.com
Detalii	
Versiune	5.5
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (79.99$)

Evaluare generală

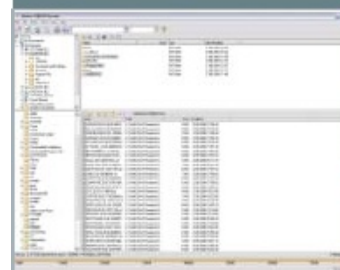
+ uşurinţă în utilizare
+ instrumente utile
+ număr mare de filtre
+ gestionarea layerelor

Verdict

★★★★☆

Ardere CD/DVD

Sateira CD&DVD Burner 1.47



La ora actuală există un număr mare de programe pentru scrierea CD-urilor şi a DVD-urilor, dintre care de departe cel mai popular este Nero Burning ROM. Printre alternativele la acesta se numără şi Sateira CD&DVD Burner.

CONFIGURAREA PROIECTELOR

Deşi poate crea mai multe tipuri de CD-uri, din facilităţile pe care le include reiese clar că programul este orientat spre scrierea aşa-numitor Data CD (programe, jocuri, filme, mp3 etc.). Crearea proiectelor se realizează uşor prin intermediul unei interfeţe dual panel, în care adăugarea fişierelor şi a directoarelor se face prin drag&drop. Din cadrul opţiunilor de configurare a proiectelor nu lipsesc funcţii importante precum scrierea simulată pentru testarea mediului, protecţia împotriva erorilor buffer under run sau crearea CD-urilor multisession. De asemenea, utilizatorul are posibilitatea setării dimensiunii memoriei cache, care poate varia între 4 şi 256MB. Din păcate, programul nu permite scrierea peste limita normală a CD-ului (overburning).

LIMITĂRI

CD-urile multimedia reprezintă punctul slab al acestui program. Spre exemplu, pentru crearea unui CD audio nu este posibilă decât conversia fişierelor wav.

Contact	
Producător	Sateira Software
Web	www.sateira-software.com
Detalii	
Versiune	1.47
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (35$)

Evaluare generală

+ simplu de utilizat
- facilităţi modeste
- nu face overburning
- crearea CD-urilor multimedia

Verdict

★★☆☆☆

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, Str. Puskin 18, București 1

Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale









Toyo
cgtoys@hotmail.com

Cele mai noi creații ale autorului, realizate cu 3ds max și Vray. Din păcate, ai uitat din nou să ne spui cum te cheamă, dacă nu cumva te numești Toyo, caz în care ne cerem scuze.

Apreciem stilul auster, curat, dar ne bucurăm că poți realiza și obiecte mai mizerabile, ca în imaginea cu obiectul pe care nu am reușit să îl identificăm (o cutie de scrisori?, un interfon antic?). Oricum, perseverează, pentru că ai talent.





Adrian Băluţă
adrianbaluta@hotmail.com

Adrian ne trimite două imagini din filmul de scurt metraj (presupunem) la care lucrează, imagini realizate ca test de atmosferă. Din acest punct de vedere nu avem ce să criticăm, atmosferă au din belşug, cea cu castelul fiind de-a dreptul superbă. Observăm că texturile au o rezoluţie rezonabilă, ceea ce ne spune că ai învăţat ceva din criticile aduse imaginii trimise la un concurs anterior din XtremPC, cea cu "Viaţa artificială". Aşteptăm cu interes trailer-ul filmului pe care îl produci.





Alexandru Mustaţă
devalex8844@yahoo.com

Cam golaşe imaginile, iar curbele caroseriei puteau fi mai bine definite. În momentul de faţă maşina pare destul de generică, în lipsa celor patru cercuri distinctive ea putând fi confundată cu o Skoda Octavia, de exemplu. Pe viitor insistă mai mult şi plasează modelul într-un context favorabil care să îl pună în valoare.



Irina Mustaţă
yrinoukam@yahoo.com

"Seastorm a fost realizată în Terragen şi Corel PhotoPaint. Ca o părere asupra rubricii Galerii Xtreme: într-adevăr, maşinile presupun multă muncă la modelare, lumini etc., iar rezultatele sunt majoritatea excelente. Dar... arta presupune inspiraţie şi transpiraţie (inspiraţie = originalitate, imaginaţie). Galeriile Xtreme au parte de transpiraţie din belşug, dar unde lăsăm inspiraţia? (scuze pentru cantitatea de «spiraţie» :))"



Vreo legătură de rudenie cu Alexandru Mustaţă? Ar fi interesant ca pasiunea pentru grafică să fie comună unei întregi familii. În ceea ce priveşte imaginea pe care ne-ai trimis-o, este puţin cam confuză şi difuză. Înţelegem ideea, dar realizarea lasă de dorit. Şi astfel ajungem la părerea ta. Într-adevăr, este nevoie şi de ispiraţie, dar înainte de a crea o capodoperă, fiecare artist trebuie să îşi însuşească tehnica la perfecţiune. Degeaba ai nişte idei minunate dacă nu poţi să le pui în practică. După cum spunea un ilustru necunoscut pe care l-ai parafrazat fie că ai vrut, fie că nu, arta e 1% inspiraţie şi 99% transpiraţie. Asta avem, cu asta defilăm, sperând la progrese.

ULTIMA ORA

CONNEX ŞI VIDEOTELEFONIA 3G

Prima demonstraţie din România



Împreună cu Ericsson şi Siemens, Connex a realizat prima demonstraţie din România de videotelefonie care utilizează tehnologia 3G. "Suntem mândri să realizăm prima demonstraţie de videotelefonie din România, bazată pe tehnologia 3G. Demonstraţia are rolul de a arăta modul în care reţeaua Connex este pregătită pentru 3G şi reprezintă o oportunitate de a evalua interesul pieţei româneşti pentru serviciile din noua generaţie. Serviciile de videotelefonie bazate pe tehnologia 3G reprezintă o nouă dimensiune complexă a telecomunicaţiilor, prin care românii vor putea să comunice în viitor. Suntem hotărâţi să continuăm să dezvoltăm modalităţi practice de comunicare prin voce, imagini şi videotelefonie", susţine Ted Lattimore, preşedinte şi COO Connex.

Aceasta este prima demonstraţie UMTS live din România care prezintă servicii de videotelefonie şi transfer de date la viteză de 384kbps. Testul UMTS prezentat are o serie de caracteristici unice: este realizat între mai multe oraşe, combină două tehnologii (GSM şi UMTS) şi este susţinut de doi furnizori de echipamente (Ericsson şi Siemens).

PARTENERIAT PUTERNIC

Zapp prin Germanos

Germanos, cu 72 de magazine în 45 de oraşe, a devenit cel mai mare partener Zapp. Comunicatul de presă statuează, printre altele, faptul că produsele şi serviciile Zapp sunt disponibile în magazinele din reţeaua Germanos în spaţii dedicate comercializării şi că parteneriatul Zapp-Germanos se bazează pe elemente strategice care oferă avantaje competitive clienţilor. Pe lângă cele 21 de magazine proprii, Zapp deţine o reţea de distribuţie alcătuită din peste 200 de parteneri, în mai mult de 80 de oraşe din întreaga ţară. "Suntem încântaţi că această colaborare ne permite să oferim, împreună cu Germanos, cel mai important retailer de telecomunicaţii din România, soluţii de comunicaţii de ultimă generaţie şi segmentului larg de consumatori", a declarat Constantin Lucescu, Sales Director Zapp.

"Acordul a fost încheiat cu scopul de a veni în întâmpinarea clienţilor Germanos cu soluţii complete de comunicare. De asemenea, acest parteneriat ne oferă posibilitatea de a beneficia de serviciile unui operator în continuă dezvoltare precum Zapp, care asigură o abordare diferită, printr-o tehnologie nouă, în domeniul telecomunicaţiilor pe piaţa românească", afirmă Lucian Dorobanţu, director comercial al Germanos Telecom România.

TERMINALUL CU SIMŢURI

Siemens lansează telefonul cu senzor

Siemens Mobile lansează primul său terminal echipat cu senzori de contact, presiune şi vibraţii. Aceşti senzori, care sunt integraţi în carcasa modelului CX70, pot detecta starea de spirit a utilizatorului în funcţie de mişcările line sau bruşte aplicate telefonului, afişând un avatar corespunzător stării acestuia. Acest avatar poate fi trimis printr-un mesaj MMS oricărei persoane cu un telefon mobil compatibil MMS.

Măsurând numai un milimetru pătrat, senzorii sunt aproape invizibili pentru ochiul liber. Aceşti senzori, denumiţi FET (field-effect transistor), în ciuda dimensiunilor microscopice, oferă o măsurare extrem de precisă şi consumă foarte puţină energie electrică. Aceste chip-uri bazate pe nanotehnologie pot detecta chiar şi cantităţi infime de gaze.



PANASONIC VINE CU MODELE NOI

Şapte dintr-o lovitură

Panasonic a lansat în România şapte terminale GSM, prin care doreşte să se adreseze unui segment larg de consumatori, cu preferinţe diferite în ceea ce priveşte designul, facilităţile, dar şi preţul. "Pentru prima dată oferim în România o gamă completă de telefoane ce se adresează tuturor segmentelor de consumatori de pe piaţă. Telefoanele mobile Panasonic răspund astfel celor mai variate preferinţe şi exigenţe ale acestora", afirmă Ştefan Ichim, director de marketing şi vânzări al Departamentului Telecomunicaţii Panasonic România. Cele şapte modele sunt A100, A101, A102, X300, X400, X500 şi X700. Seria 100 se adresează celor care doresc telefoane mobile miniaturizate, echipate cu funcţiile de bază. În schimb, modelul X300 este echipat, în premieră pentru un telefon mobil, cu o cameră video de tip "one push pop-up screen".



X700 este primul "smartphone" Panasonic cu sistem de operare Symbian şi platforma Series 60; este echipat cu cameră foto digitală ce are capabilităţi video şi Java MIDP 2.0, oferind conectivitate sporită prin portul USB.

MIC, DAR PUTERNIC

Samsung SGH-E800

HAT Group Co. a lansat de curând noul model Samsung SGH-E800, echipat cu tehnologii de ultimă oră și cu un design futurist. Mic și discret, acesta cântărește 85 de grame și etalează multiple funcționalități, permițând fiecărui utilizator să îl personalizeze după preferințe. E800 combină cel mai avansat sistem slide-up semiautomat cu camera digitală încorporată și ecranul TFT color. Camera foto digitală VGA are o rezoluție de 640x480 pixeli, permițând utilizatorilor să fotografieze în sistem multi-shot sau normal, înglobând și un sistem inedit de autoportret. În plus, E800 oferă posibilitatea afișării, pe ecranul cu 65.536 de culori, a fotografiilor celor care sună.

"Lansarea acestui nou model reprezintă lărgirea portofoliului de succes al telefoanelor mobile Samsung pe piața românească și vine să confirme poziția de lider a companiei Samsung în materie de telefoane cu cameră încorporată", a declarat Doru Orășelu, Marketing Manager HAT Group Co.



NOI SOLUŢII DE TELEFONIE

Sistem integrat de comunicaţii Philips

Împreună cu partenerul său oficial, ICCO Electronics, Philips Business Communications a lansat în România un sistem integrat de telecomunicații pentru companii mici și mijlocii - Sopho IPK. Acesta este primul din seria de platforme de telecomunicații pentru companii cu care Philips Business Communications intenționează să își consolideze poziția în țara noastră.

Ușor de instalat și întreținut, Sopho IPK reprezintă o soluție flexibilă care ajută companiile mici și mijlocii să beneficieze de avantajele telefoniei IP. Sopho IPK permite până la 1200 de extensii telefonice și 65 de trunchiuri atât TDM, cât și IP. Același serviciu oferă până la 200 de aplicații telefonice, cum ar fi rularea apelurilor pentru optimizarea costurilor și distribuția uniformă a apelurilor.

Sopho IPK completează portofoliul de soluții de comunicații integrate pentru companii, din care mai fac parte Sopho iS3000 și Sopho 2000 IPS dedicate companiilor mari și foarte mari.

FORŢA E CU ORANGE

Războiul Stelelor pe telefon

De curând, Orange și Lucasfilm Ltd. au anunțat crearea unui parteneriat exclusiv destinat aducerii lumilor, personajelor, imaginilor și sunetelor dintr-o galaxie îndepărtată la cele peste 40 de milioane de clienți posesori de telefoane mobile din Europa. În acest fel, clienții Orange și fanii Războiului Stelelor vor putea accesa conținuturi mobile constând în personaje, imagini, scurte filme și clipuri muzicale (true-tone și sonerii) din Războiul Stelelor. Pentru început, clienții Orange vor putea accesa conținutul din Războiul Stelelor: A New Hope, The Empire Strikes Back și Return of the Jedi. Prin intermediul parteneriatului cu Lucasfilm având o durată de 15 luni, Orange va putea folosi personajele din filmele Războiul Stelelor în cadrul marketingului Orange.

COLABORARE NOKIA-INTEL

Telefoane "inteligente" bazate pe Symbian

Nokia și Intel au anunțat că vor construi împreună mai multe modele de telefoane mobile de tipul smartphones care vor folosi ca sistem de operare cunoscutul Symbian. În același timp, compania care se ocupă de dezvoltarea sistemului Symbian a făcut public faptul că va colabora cu Intel în scopul creării unui design standard pentru chip-urile și programele pentru telefoanele mobile, care va avea la bază tehnologiile Intel Xscale și Symbian. Printre avantajele oferite de sistemul de operare Symbian se numără mai multe tipuri de aplicații, cum sunt browsing, e-mail sau streaming. Previziunile de marketing susțin că piața telefoanelor inteligente va depăși până la sfârșitul anului curent numărul de 20 milioane de terminale, dintre care majoritatea vor avea la bază sistemul Symbian.

Developer | Technology | Partner | News & Events | About us
symbian
Symbian OS - the mobile operating system
Search
News
Smartphone industry gathers for Symbian Expo
Intel® Technology for Series 60-based 3G smartphones
First Arima smartphone based on Symbian OS
Nokia 9300 smartphone based on Symbian OS
Media Center
Oct 05 Smartphone industry gathers for Symbian Expo
Oct 05 Intel Technology for Series 60 Platform-based 3G smartphones
Oct 05 Symbian and Carphone Warehouse work together
Oct 05 Handset manufacturers choose Texas Instruments and Symbian OS
Oct 05 Symbian OS applications - latest figures from Handango
Oct 05 New global test certification houses for Symbian Signed
Oct 05 Symbian Press expands book portfolio with two new titles
Oct 05 'Symbian OS Smartphones for Dummies' launched
Oct 05 Symbian and Orange collaborate to support developer community

ROMTELECOM PE INTERNET

Un nou serviciu dial-up

Romtelecom S.A. a lansat recent un nou serviciu dial-up de acces Internet la o viteză de până la 56kbps, CLICKNET, acesta putând fi accesat fără abonament sau plată în avans. Noul serviciu are acoperire națională. Taxele percepute includ atât tariful pentru apeluri, cât și pe cel pentru traficul Internet. Noul serviciu este taxat cu 1.25 eurocenți/minut de luni până vineri între orele 8.00 și 20.00 și cu 0.7 eurocenți/minut sâmbăta, duminica și în sărbătorile legale, precum și de luni până vineri între orele 20.00 și 8.00.

jocuri



Bogdan Bridinel

Comunitatile virtuale si faptele bune

Ştirile ar putea să vă convingă de altceva, dar în viaţă se mai întâmplă şi lucruri frumoase.

Luna aceasta, versiunile de consolă a două jocuri foarte importante ce vor ajunge, probabil, şi pe PC, Halo 2 şi Grand Theft Auto: San Andreas, au fost piratate cu uşurinţă cu zile bune înainte de a ajunge în magazine. La fel cum, de altfel, s-a întâmplat şi cu DOOM 3 în vară. Pe deasupra, a mai apărut un criminal care dă vina pe GTA 3 pentru faptele sale, iar veşnicul avocat anti-jocuri Jack Thompson a preluat cazul. Şi, ştiţi ce? Nu-mi pasă. Am de gând ca de data aceasta să vorbesc despre lucruri frumoase şi nu o să las nimic să îmi stea în cale.

Din nu ştiu ce motiv, s-a întipărit în conştiinţa tuturor că poveştile frumoase nu sunt ştiri. O crimă este o ştire. Un nebun care acuză un produs electronic de problemele sale este interesant. Dar un grup de oameni care au folosit tehnologia pentru a aduce un ultim şi emoţionant omagiu eroului lor? Nu o să citiţi despre asta în nici un ziar.

Pe 10 octombrie a murit Cristopher Reeve, omul identificat aproape în mod universal cu Superman. După nouă ani de paralizie, el a fost ucis de o problemă cardiacă des întâlnită la cei în aceeaşi situaţie. Probabil că, dacă nu aş fi făcut greşeala de a citi un mesaj scris de soţia lui către cei ce i-au sprijinit, nici nu aş fi fost atât de emoţionat, dar am făcut-o, şi după două paragrafe a trebuit să iau o pauză, pentru a nu risca penibilul unei lacrimi. Cristopher Reeve nu a fost doar un actor şi nu a fost doar Superman, ci a devenit cu adevărat un erou după ce un accident de călărie l-a paralizat de la gât în jos. În loc să se dea bătut, el a pus bazele unei fundaţii al cărei scop era strângerea de fonduri pentru cercetarea medicală în domeniul paraliziei, reuşind să doneze în total aproximativ 22 de milioane de dolari. Pe lângă asta, a pus bazele unui centru care ajută oamenii paralizaţi să devină mai independenţi şi a creat cel mai bogat în informaţii site Web din domeniu (www.paralysis.org).

Pentru cei care joacă roluri de supereroi în City of Heroes, numele lui Cristopher Reeve înseamnă desigur destul de mult. Dar nu m-aş fi aşteptat ca impactul morţii sale să depăşească nivelul conversaţiilor colaterale, mai ales în condiţiile în care producătorii nu au încercat să facă ceva deosebit în acest sens. Jucătorii însă nu s-au mulţumit cu atât şi, în mai multe dintre regiunile oraşului din joc, s-au strâns împreună în pieţe, salutând în tăcere eroul căzut la datorie.

Oricine încearcă să judece un MMORPG după curba de creştere în nivel, numărul de skill-uri sau de arme, grafică sau mai ştiu eu ce altă caracteristică tehnică demonstrează că nu înţelege nimic. Aceste jocuri sunt în primul rând comunităţi, compuse în mare parte din oameni cu preocupări şi idei asemănătoare. Dacă vă place Warcraft, cu siguranţă vă veţi simţi ca acasă în World of Warcraft, iar dacă filmele cu supereroi v-au făcut să visaţi, City of Heroes este în mod clar ceea ce căutaţi.

Şi, dacă nu mi-ar fi teamă că v-am adus deja în pragul plânsului, v-aş mai vorbi şi despre Child's Play, iniţiativa unei cunoscute reviste online ce oferă o perspectivă alternativă asupra jocurilor (www.penny-arcade.com). Cei doi realizatori ai site-ului au organizat o operaţiune de donare de jucării către mai multe spitale pentru copii şi, ţinând cont de succesul surprinzător de anul trecut, este de aşteptat ca şi anul acesta pasionaţii de jocuri să îşi demonstreze generozitatea. Cred însă că am spus deja suficient pentru a vă convinge că lumea jocurilor nu reprezintă doar pixeli şi marketing, ci şi suflet.

ULTIMA ORA

ULTIMELE STIRI DIN LUMEA JOCURILOR

BioShock

Succesor spiritual pentru System Shock 2



Producătorul australian Irrational Games este studioul responsabil de Tribes: Vengeance, Freedom Force și RPG-ul SF System Shock 2 (împreună cu Looking Glass Studios). La cinci ani după realizarea acestui din urmă titlu, Irrational Games se hotărăște să continue într-un fel seria System Shock, anunțând că lucrează la BioShock, un FPS cu tematică horror. Totuși, nu este vorba despre System Shock 3, ci mai curând de un succesor spiritual al seriei, un titlu în care acțiunea va fi influențată de alegerile jucătorului.

Intriga dezvăluită până acum propune ca loc de desfășurare a acțiunii un laborator genetic, populat cu trei tipuri de creaturi, numite deocamdată drones, predators și soldiers. Drones strâng ADN-ul din cadavrele împrăștiate în complex, în timp ce soldații îi protejează de atacurile prădătorilor. ADN-ul joacă un rol important, pentru că protagonistul va avea nevoie de astfel de implanturi pentru a dobândi abilități speciale. Nu că ar lipsi armele clasice, de tipul puștilor și al pistoalelor, toate cu posibilitatea de a fi dotate cu tot felul de prototipuri care să le mărească puterea de foc. Cum BioShock nu are încă un publisher și nici măcar o dată aproximativă de lansare, este posibil să mai treacă ceva timp până să mai auzim vești despre el. Totuși, este greu de crezut că un astfel de titlu nu va atrage atenția.

Așteptarea s-a sfârșit

Half-Life 2 este gold

După ani de așteptare și amânări din motive mai mult sau mai puțin plauzibile, iată că, într-un final, Half-Life 2 este gold și va fi gata să ne invadeze PC-urile începând cu 16 noiembrie. Luna aceasta, diferendele legale dintre Valve și Vivendi păreau că ar putea pune piedici lansării jocului; totuși, fie pentru că Vivendi are nevoie de un succes financiar răsunător, fie pentru că pur și simplu problemele legale s-au rezolvat, fanii lui Gordon Freeman au mai puțin de o lună până vor afla continuarea evenimentelor de la Black Mesa. Half-Life 2 va fi probabil pus și la dispoziția utilizatorilor Steam tot pe 16 noiembrie, chiar dacă Valve nu a confirmat încă această posibilitate.

Half-Life 2 a fost deja prezentat în câteva reviste de profil, luând note foarte mari și fiind considerat cel mai bun FPS de la lansarea originalului Half-Life și până acum.



O NOUĂ COMPANIE

Acclaim renaște din propria cenușă

Rod Cousens, fost CEO în cadrul Acclaim, ar putea cumpăra studiourile din Marea Britanie ale companiei, punând bazele unui nou publisher, botezat provizoriu Exclaim. Publisher-ul englez a deschis procedurile de faliment în septembrie, având datorii de peste 100 de milioane de dolari. Cousens s-a asociat cu Europlay Capital Advisers pentru a achiziționa studiourile din Cheltenham și Manchester, împreună cu jocuri aflate în dezvoltare și alte proprietăți intelectuale. Europlay a mai încheiat înțelegeri în industria jocurilor, printre care cumpărarea TDK Interactive de către Take Two și cea a Shiny Entertainment de către Atari. Printre titlurile cu potențial financiar ridicat se numără Interview with a Made Man și Heist. Pe de altă parte, licența pentru simulatorul de curse Juiced nu va reveni noii companii, fiind deja trecută în proprietatea THQ, care a câștigat licitația în fața Take Two.

Mai există însă probleme care ar putea împiedica Exclaim să devină operațională în perioada imediat următoare. Autoritatea care se ocupă de lichidarea Acclaim trebuie să-și dea acordul pentru cumpărarea studiourilor din Cheltenham și Manchester, ca și în ceea ce privește preluarea proprietăților intelectuale.

SERIA MIGHT&MAGIC REVINE

MMORPG de inspirație Heroes în 2005

După anulările în lanț de anul acesta (Ultima X, Mythica și True Fantasy Live Online, Dragon Empires), decizia Ubisoft de a realiza un Heroes of Might&Magic online este interesantă, dar surprinzătoare. Aceasta doar la prima vedere, pentru că jocul va fi o colaborare între Ubisoft China și TQ Digital Entertainment, care va dezvolta titlul exclusiv pentru jucătorii mici, galbeni și cu ochii oblici. Astfel, Ubisoft încearcă să-și facă intrarea pe o piață imensă, care pune în prim-plan jocurile de tipul MMORPG. TQ Digital are rolul de a dezvolta un titlu care să combine elemente de gameplay asiatice cu populara licență Might&Magic. O astfel de combinație ar putea avea într-adevăr succes pe piața chineză, mai ales că guvernul acestei țări a decis să ofere sprijin financiar producătorilor de titluri multiplayer.



Posibil faliment

Strategy First sub protecția Capitolului 11

Anul 2004 nu a fost deloc îngăduitor cu firmele din industria jocurilor. După falimentul Acclaim și problemele financiare destul de grave ale unor companii importante ca Eidos sau Vivendi, un alt publisher ar putea dispărea de pe piață. Strategy First, companie cunoscută pentru publicarea unor titluri ca Europa Universalis II, Kohan: Immortal Sovereigns, Sudden Strike, Hearts of Iron sau Cossacks, s-a plasat sub protecția legală a Capitolului 11. Această lege asigură protejarea companiei împotriva falimentului, permițându-i să-și reorganizeze funcționarea pentru a-și plăti datoriile. Compania are circa 5 milioane de dolari datorii, printre care 30.000 de dolari chirie neplătită, 80.000 de dolari pentru taxe guvernamentale și aproape 50.000 de dolari salarii neachitate. Cea mai mare datorie este însă de 1.7 milioane de dolari, la producători de jocuri din toată lumea. Strategy First a fost fondată în 1990 în Montreal și, până în noiembrie 2002, avea mai mult de 100 de angajați în Montreal, Ottawa și Londra. Pentru a se redresa financiar, compania și-a redus personalul și trebuie să-și reorganizeze distribuția, activitățile de relații publice și să elimine toate contractele neprofitabile.

Portare de pe Xbox

The Chronicles of Riddick pentru PC



Industria cinematografică este o importantă sursă de inspirație pentru realizarea de noi și noi jocuri, fie ele pentru console sau PC. The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay este un astfel de titlu, fiind inspirat din filmele similare (Pitch Black și The Chronicles of Riddick) în care protagonist este Vin Diesel. Lansat inițial pentru Xbox și considerat unul dintre cele mai bune FPS-uri de consolă ale anului, jocul va fi portat și pe PC, urmând a fi lansat în Europa în decembrie. Versiunea pentru PC nu va fi însă o simplă portare, ci este o variantă "Developer's Cut", adică va conține elemente în plus față de titlul de Xbox în ceea ce privește acțiunea, inamicii și locațiile care pot fi explorate. Povestea din The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay este plasată înaintea acțiunii din filme, Riddick trebuind să găsească o cale să scape din cea mai strictă închisoare din galaxie, Butcher Bay. Chiar dacă este vorba despre o portare, putem spera totuși că Escape from Butcher Bay nu va fi un alt joc de succes pe consolă și un rateu pe PC.

JOCURI VIOLENTE

GTA - inspirație pentru comploturi asasine

Acuzația adusă jocurilor violente că ar reprezenta o sursă de inspirație pentru diverse acte criminale din viața reală nu este o noutate. Unul dintre cei mai fervenți susținători ai acestei idei este avocatul californian Jack Thompson. Acesta susține că Grand Theft Auto a fost inspirația unui adolescent din statul american Massachusetts în plănuirea unui masacru la liceul unde învăța. În vârstă de 16 ani, Tobin Kerns a fost arestat după ce poliția a descoperit că intenționa să omoare elevi și profesori la comemorarea masacrului de la liceul Colombine, ca apoi să asasineze și pompierii și poliția care aveau să răspundă la apelul de urgență. Jack Thompson este cunoscut pentru atacurile sale împotriva industriei jocurilor, printre care se numără și decizia de a da în judecată Rockstar din cauza presupusei legături dintre asasinatul lui Stefan Pakeerah din Leicester și violentul joc Manhunt. În ciuda tuturor acestor acuzații, până acum avocatul nu a câștigat nici un proces împotriva unei companii din industria jocurilor, așa cum nu a fost dovedită nici o legătură științifică între titlurile violente și acțiunile antisociale din viața de zi cu zi.





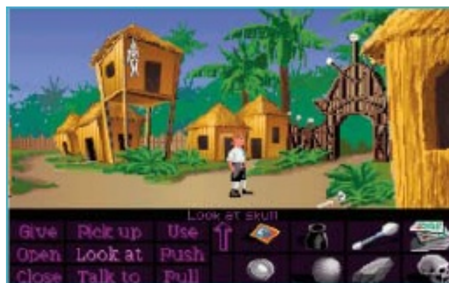
POVESTI SERIOASE
SCRIITORI SI JOCURI

Ocaziile în care un scriitor profesionist a fost implicat în realizarea unui joc sunt puține, dar merită discutate în condițiile în care jocurile pun un accent din ce în ce mai mare pe poveste.

DESPRE INDUSTRIA JOCURILOR NU SE POATE spune că este săracă în paradoxuri, dar unul dintre acestea este mult mai vizibil decât celelalte în acest moment. Deși se pune tot mai mult accentul pe necesitatea de a avea o poveste bine dezvoltată, atât de mult încât până și puzzle-urile simpliste derivate din Tetris au ajuns să aibă intrigă, calitatea scenariilor se află pe o pantă mai curând descendentă. În rarele ocazii în care povestea impresionează, această reușită se datorează mai mult punerii în scenă decât scenariului. Crearea unei anumite atmosfere pare să reprezinte o sarcină mai puțin dificilă pentru producătorii de jocuri, așa cum se vede din titluri ca Silent Hill 4 sau Knights of the Old Republic, însă, atunci când vine vorba de manevrarea cuvintelor, lucrurile nu mai stau nici pe departe atât de bine.

Explicația pentru acest fenomen este în primul rând una de natură istorică. Jocurile din perioada de pionierat a domeniului erau realizate de cele mai multe ori de oameni-orchestră, în același timp programatori, designeri, scriitori și graficieni. Desigur, standardele au crescut în toate privințele de atunci și până acum, în timp echipele crescând și ajungând să fie bazate pe oameni mai curând foarte buni la un singur lucru decât pricepuți la toate și experți în nimic.

Cumva însă această evoluție a ocolit partea de scenariu, în parte pentru că multora să scrii ceva interesant li se pare mult mai ușor decât este, în parte din motive de organizare. Scrierea scenariului este o operațiune de scurtă durată, comparativ cu întregul proces de producție, deci angajarea cu statut permanent a unei persoane care să se ocupe doar de scris nu este foarte practică. Așa că, de cele mai multe ori, scenariul este rezultatul unui proces de colaborare între mai mulți dintre membrii echipei de producție sau este chiar scris în totalitate de designerul principal. Rețeta a funcționat destul de bine pentru LucasArts în perioada în care avea la dispoziție o mulțime de oameni foarte talentați, ca Tim Schaffer sau Ron Gilbert, care au lucrat împreună la Monkey Island, Day of the Tentacle și



alte titluri din perioada de glorie a companiei. Numai că astfel de oameni sunt rari. Cei doi menționați mai sus, de exemplu, au părăsit la un moment dat LucasArts și nu au putut fi niciodată înlocuiți. Calitatea jocurilor de aventură lansate de companie a scăzut în timp, până când s-a renunțat complet la ideea de a produce ceva de acest gen.

Soluții totuși există, și ele nu sunt atât de complicate pe cât ar părea la prima vedere. Practica de a angaja oameni din afară pentru anumite sarcini (cum ar fi realizarea de concepte grafice) ar putea fi extinsă pentru a acoperi și scenariul, iar rezultatul, suntem convinși, ar fi vizibil. În momentul de față un exemplu în această privință este Pariah al celor de la Digital Extremes. Deși povestea este creată de producători, scenariul parcurge în mod repetat drumul dintre aceștia și mai mulți scenariști specializați în film, care îl șlefuiesc și oferă sugestii. Evident, nu este nici simplu, pentru că designul nivelurilor este influențat de poveste, dar suntem destul de convinși că merită. Însă noi am merge chiar mai departe și am apela la scriitori profesioniști, în mare parte mult mai talentați decât orice poate oferi Hollywoodul, chiar dacă poate ceva mai costisitori la nivel financiar. Atunci când investești zeci de milioane

de dolari într-un joc (aşa cum este cazul lui Driv3r sau al lui Half-Life 2) şi îţi permiţi să plăteşti actori ca Pierce Brosnan (ca în James Bond 007: Everything or Nothing), suma necesară pentru a obţine implicarea unui scriitor serios nu are cum să pară exagerată. Dar, înainte de a putea spune cu hotărâre că aceasta este calea spre viitor, trebuie să vedem ce s-a întâmplat în puţinele situaţii din trecut în care scriitori au fost implicaţi în producţia de jocuri.

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

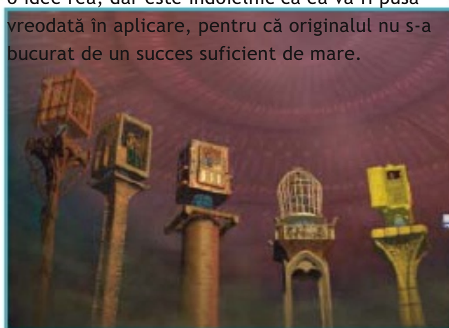
Harlan Ellison este o personalitate interesantă a literaturii SF, cel puţin în aceeaşi măsură în care este şi o personalitate controversată. A petrecut zece săptămâni cu o bandă din New York pentru a scrie o carte pe această temă, a călătorit alături de Rolling Stones pentru alta, a lucrat numai o zi la Walt Disney Studios, fiind concediat după ce a sugerat în glumă un film porno cu personaje animate, a luat la bătaie unul dintre criticii cărţilor sale chiar în timpul unei decernări de premii, a dat în judecată pentru plagiat mai mulţi producători de filme, printre care şi James Cameron (pentru Terminator), pe scurt, a fost un om ocupat chiar şi dacă nu luăm în calcul vasta sa operă. Aceasta nu se limitează doar la romane sau povestiri (pentru care a acumulat nu mai puţin de 10 premii Hugo, printre altele), ci şi la episoade din seriale de televiziune ca The Outer Limits, The Twilight Zone, Star Trek sau Babylon 5, performanţe actoriceşti în postura de narator, emisiuni de televiziune şi, nu se putea altfel, un joc.



I Have No Mouth and I Must Scream a fost mai întâi o nuvelă publicată în anul 1967, într-o perioadă în care povestirile-avertisment erau una dintre preocupările cele mai importante ale scriitorilor SF; este povestea unui viitor în care supercalculatoarele folosite pentru război de marile puteri se unesc într-un singur calculator gigantic, omniprezent, omnipotent şi de o răutate zguduitoare, numit AM. AM distruge aproape toată umanitatea, dar mai păstrează în viaţă cinci indivizi, cu unicul scop de a-i tortura la nesfârşit, în cele mai îngrozitoare moduri. După ceva mai mult de 100 de ani de suferinţă, unul dintre oameni reuşeşte o victorie amară, ucigându-i pe ceilalţi patru şi eliberându-i astfel de chin, dar sfârşind transformat într-o materie informă, pentru a nu avea posibilitatea să se sinucidă şi a trăi în această stare pentru eternitate.

Este deci vorba nu despre o povestire cu o tentă întunecată, ci despre una total întunecată, pesimistă şi deranjantă, ce nu se poate spune că este un subiect obişnuit pentru un joc şi, tocmai de aceea, reprezintă un punct de referinţă din istoria industriei, chiar dacă este un eşec din multe puncte de vedere. Cel puţin conceptual, jocul (lansat în anul 1995 de Acclaim) se ridică şi el la înălţime. Ca gen el este aventură point and click, împărţită în câte un episod pentru fiecare personaj, aceste episoade putând fi jucate în orice ordine şi oferind, la rândul lor, posibilitatea de a alege în anumite momente. Alegerile sunt de obicei de natură morală şi au ca rezultat îmbunătăţirea sau înrăutăţirea situaţiei sufletului personajului, ce are un efect direct asupra finalului. Ideea lui Ellison era ca jocul să nu poată fi câştigat în sensul clasic, ci doar să fie pierdut într-un mod mai mult sau mai puţin onorabil, însă unele dintre finalele alternative sunt mai optimiste decât cel al nuvelei. O inovaţie foarte interesantă în ceea ce priveşte mecanica jocului este faptul că fiecare personaj suferă de o boală mentală (nici nu este de mirare), de care trebuie ţinut cont în rezolvarea puzzle-urilor. De exemplu, unul dintre personaje este o femeie isterică ce trebuie să se lege la ochi pentru a putea depăşi un animal care o îngrozeşte. Totuşi, foarte multe dintre puzzle-uri au soluţii variind de la neintuitive la complet absurde, ceea ce subminează meritele altminteri deosebite ale jocului. Progresia în poveste se face din această cauză cu multă greutate şi până şi lumile fantastice şi terifiante în care sunt purtate personajele se pot dovedi insuficient de captivante pentru a menţine interesul dacă rămâneţi blocaţi pentru prea mult timp.

În afară de realizarea scenariului, Harlan Ellison a participat şi cu vocea, având rolul atotputernicului AM. Păcat că, prin I Have No Mouth and I Must Scream, el nu a reuşit să ofere industriei progresul pe care îl proclama înainte de lansare, dar, în ciuda lipsurilor sale, jocul reprezintă totuşi o apariţie unică şi nu merită în nici un caz să fie uitat. În mod inevitabil însă, acest lucru se va întâmpla, dat fiind că singurul loc în care mai poate fi găsit este magazinul oficial al lui Harlan Ellison, la un preţ (32$) nu prea justificat pentru un titlu vechi de aproape zece ani. Realizarea unui remake modern nu ar fi o idee rea, dar este îndoielnic că ea va fi pusă vreodată în aplicare, pentru că originalul nu s-a bucurat de un succes suficient de mare.



DISCWORLD

Universul fantastic al lui Terry Pratchett a apărut din dorinţa de a parodia clişeele genului fantasy, după care, aşa cum spune chiar autorul, a sfârşit prin a parodia absolut totul. Discworld este o lume plată purtată prin spaţiu de patru elefanţi uriaşi care, la rândul lor, stau pe spatele giganticei ţestoase spaţiale A'Tuin. Discworld este o lume cu magicieni, trolli, vampiri, vârcolaci şi o mulţime de alte personaje de poveste fantasy, numai că aici îi puteţi vedea încercând să ducă un trai normal, nu participând la războaie nesfârşite. Discworld este o lume în care cel mai mare erou este un bătrânel invincibil în lupta corp la corp, cel puţin atât timp cât nu are o criză de artrită, o lume în care există o organizaţie a vampirilor neconsumatori de sânge şi în care moartea poate fi interogată de poliţişti dacă aceştia reuşesc să o interpeleze într-un moment în care apare pentru a-şi face datoria.



Terry Pratchett nu pare să ia nimic în serios, dar cărţile sale sunt mult mai profunde decât par la prima vedere şi au ajuns de-a lungul timpului să se bucure de o popularitate extraordinară, care le-a făcut interesante şi pentru creatorii de jocuri. Spre deosebire de alţi autori, Pratchett a avut ceva mai mult noroc în acest domeniu, cel puţin la început. Discworld a devenit o serie de trei jocuri, toate aventuri point and click, ceea ce demonstrează încă o dată, dacă mai era nevoie, că acesta este genul care a favorizat cel mai mult crearea de poveşti memorabile. Primul joc, numit simplu Discworld (1995), şi cel de-al doilea, Discworld II: Mortality Bites! (1996), l-au avut în rolul principal chiar pe unul dintre personajele cărţilor, magicianul ratat Rincewind. Rolul acestuia a fost interpretat cu aplomb de Eric Idle, unul dintre membrii grupului umoristic Monty Python. Pentru cel de-al treilea joc (Discworld Noir, 1999) s-a luat însă decizia de a folosi un personaj nou, din cauza dorinţei lui Terry Pratchett ca evenimentele din jocuri să nu aibă consecinţe de care să fie nevoit să ţină cont în romane. Acest al treilea şi ultim joc a adus mai multe schimbări, printre care un motor grafic 3D şi o atmosferă mai întunecată, inspirată din filmele noir. Şi puzzle-urile au luat o formă diferită, nemaifiind bazate atât de mult pe interacţiunea cu obiectele din jur, ci în primul rând pe obţinerea de indicii din dialogurile cu celelalte personaje. Personajul principal era un detectiv particular, primul şi singurul de pe Discworld, pentru care un simplu caz de căutare

a unei persoane dispărute se transformă rapid în mult mai mult decât atât (așa cum o cere orice poveste noir).



Deși este pasionat de jocuri și a avut destul de multe opinii, declarând chiar la un moment dat că primul titlu a avut puzzle-uri cam neintuitive și dorește să se asigure că asta nu se va mai repeta, Terry Pratchett nu s-a implicat direct în producție. Atât scenariul, cât și aspectul grafic al personajelor și locațiilor au fost realizate mai întâi în cadrul casei de producție, pentru a fi apoi corectate și revizuite de autor până când acesta s-a declarat mulțumit. Din păcate, în cele din urmă posibilitatea ca seria să meargă mai departe a dispărut după desființarea companiei producătoare, se pare în urma problemelor cu publisher-ul primelor două jocuri (Psygnosis). Cum de la lansarea lui Discworld Noir au trecut cinci ani și de atunci nu s-a mai discutat absolut nimic pe marginea acestui subiect, este destul de puțin probabil ca Terry Pratchett să mai fie implicat în realizarea vreunui joc în viitorul apropiat.

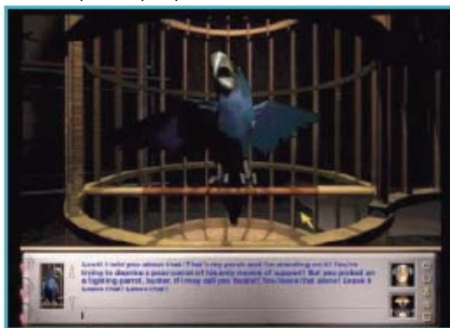
STARSHIP TITANIC

Douglas Adams este un alt scriitor pentru care domeniul IT în general și jocurile în particular nu reprezintă un concept străin. Adams, cunoscut mai ales pentru romanul The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, a fost implicat în mod serios în industria jocurilor încă de la începuturile sale. În 1984 el a creat, cu ajutorul lui Steven Meretzky de la Infocom, un joc de aventură în mod text bazat chiar pe romanul său cel mai cunoscut, reușind să cucerească prin simțul umorului ce îl caracterizează și stilul inconfundabil al scrisului. Jocul Hitchhiker's Guide to the Galaxy s-a adăugat unui număr destul de mare de produse cu acest nume, printre care un roman și mai multe serii de emisiuni radio, toate prezentând variante



diferite (uneori contradictorii) asupra evenimentelor. În anul 1987 a urmat Bureacracy, care nu era bazat pe nici o carte, ci reprezenta o operă independentă și trata cu umor problemele absurde cauzate de birocrația din bănci și din instituțiile de stat. La fel ca și The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Bureacracy avea tendința de a fi exagerat de dificil în anumite porțiuni, dar și-a spălat toate păcatele prin umorul irezistibil.

Aceasta era perioada în care aventurile în mod text, care au făcut celebră compania Infocom, erau la apogeul succesului lor. Aceste jocuri aveau avantajul de a lăsa imaginația jucătorului să funcționeze (toate descrierile erau texte, în multe cazuri foarte bine scrise) și de a se desfășura într-un mod aparent foarte natural (jucătorul scria comenzile care credea el că se potrivesc în situația respectivă, de exemplu, "aprinde lumina" într-o cameră întunecată, după care aștepta să vadă ce se întâmplă). Dominația acestui gen ce avea să fie cunoscut mai târziu sub denumirea de "interactive fiction" s-a sfârșit însă după ce sistemele mai puternice au permis apariția primelor jocuri cu grafică, iar publicul le-a adoptat rapid pe acestea din urmă.



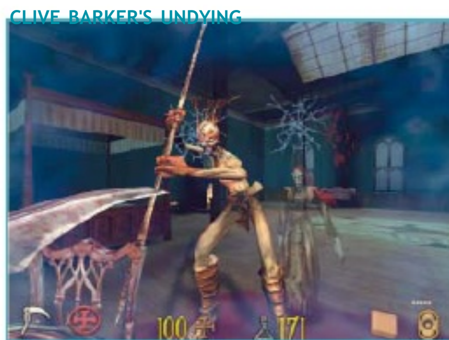
Douglas Adams însă nu era mulțumit. Grafica primitivă a vremurilor îi displăcea în mod serios, așa că, după cum a declarat în introducerea romanului Starship Titanic, a decis să aștepte o vreme în care grafica să ajungă la un nivel atrăgător și pentru el. Asta s-a întâmplat în 1997, când Adams a pus, alături de câțiva prieteni, bazele unei companii numite The Digital Village, cu scopul declarat de a realiza un adventure care să combine interpretoarele de limbaj din jocurile în mod text cu grafica de ultimă oră. Deci Starship Titanic a fost gândit în mod inițial ca joc și abia apoi, în urma presiunilor editurii lui Douglas Adams, s-a luat decizia de a lansa în același moment și un roman cu același nume. De altfel, fiind prea preocupat de lucrul la joc, scriitorul a lăsat sarcina realizării romanului pe umerii lui Terry Jones, membru al grupului Monty Python și prieten bun al său, care inițial nu urma decât să dea vocea unuia dintre personaje.

Din păcate, toate intențiile bune din lume nu au putut să salveze Starship Titanic de problemele tehnice și puzzle-urile nerezonabil de ilogice chiar și în acest gen caracterizat de puzzle-uri fără prea mult sens. Povestea din Starship Titanic a pornit de la o frază din The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, care făcea o referire la cea mai mare navă spațială din univers și la un accident suferit de ea, fără a intra în alte detalii. Dar, deși cartea Starship



Titanic vorbește despre cei care au construit nava și problemele lor, jocul pornește de la premisa neobișnuită că introducerea CD-ului în unitate a provocat un fenomen ciudat, iar jucătorul s-a trezit fără voia lui la bordul unei nave spațiale defecte, populată doar de roboți, în timp ce echipajul și pasagerii au dispărut. El trebuia să poarte dialoguri cu roboții pe care-i întâlnea (o explicație bună a faptului că aceștia nu înțelegeau decât anumite cuvinte), să repare mecanismele defecte și să afle ce s-a întâmplat cu oamenii (extratereștrii) de la bord. Unul dintre rezultatele acestei structuri este că jocul nici nu pare să aibă o intrigă, jucătorul ajungând să rătăcească prin navă și să rezolve enigme fără a înțelege prea mult din ce se petrece în jurul său. În acest fel avantajul de a avea un scriitor profesionist în echipă este redus semnificativ, chiar dacă dialogurile, atunci când merg așa cum trebuie, sunt într-adevăr amuzante. De multe ori însă nu merg așa cum trebuie, interpretorul de comenzi funcționând foarte prost și provocând frustrare prin numeroasele erori pe care le face. Culmea, în final cea mai importantă calitate a lui Starship Titanic este grafica sa, foarte bună pentru perioada respectivă.

CLIVE BARKER'S UNDYING

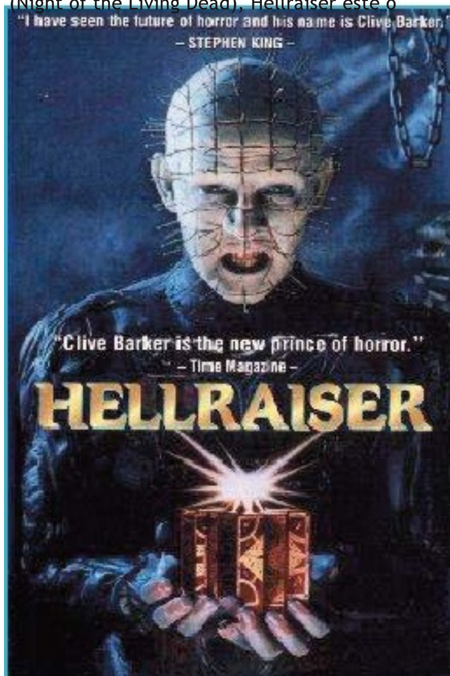


Declarat de Stephen King ca "viitorul genului horror", dotat cu o imaginație hiperactivă și bolnavă în același timp, obsedat de violență, însă și de erotism, expert în crearea de tensiune și de personaje memorabile, talentat ca scriitor, dar prea optimist în privința celorlalte abilități ale sale, britanicul Clive Barker este, la rândul său,



un om despre care se pot spune foarte multe. În domeniul literar a obţinut succesul chiar de la debut, prin colecţia de povestiri The Books of Blood, şi a continuat să creeze poveşti fascinante prin romane ca Weaveworld sau Imajica. Incursiunea sa în cinematografie este o cu totul altă poveste. Primele două filme realizate pe baza unor scenarii scrise de el (Transmutations şi Rawhead Rex) au fost atât de îngrozitoare încât l-au convins că poate face singur unele mai bune, chiar dacă nu mai regizase nimic până atunci.

Şi realitatea a dovedit că avea dreptate, cel puţin parţial. Primul film scris şi regizat de Clive Barker, Hellraiser, a fost în mod cert mai bun decât adaptările stângace de până atunci şi a atins un anumit statut de clasic, deşi nu neapărat pentru cele mai bune motive. Ca şi operele legendarului regizor horror George A. Romero (Night of the Living Dead), Hellraiser este o



combinaţie de imaginaţie debordantă, concepţie excepţională a personajelor, violenţă gratuită şi exagerată, ocazionale momente de stupiditate pură şi efecte speciale proaste, ce îşi transcende starea de peliculă cu buget redus şi devine captivantă, în ciuda tuturor problemelor sale. Hellraiser a avut în Pinhead, omul întors din morţi, căutat de locuitorii Iadului şi cu ţeasta plină de ace, unul dintre cele mai ieşite din comun personaje de film create vreodată, meritând să rămână în amintire măcar pentru atât. Singurul film al lui Clive Barker care a mai atins un astfel de statut este Candyman, povestea unui ucigaş întors din morţi care apare dacă-i rosteşti numele de cinci ori în faţa oglinzii (singur şi pe întuneric, evident). Totuşi, Candyman nu a fost regizat tot de el, ci de Bernard Rose.

Modul în care a luat naştere Clive Barker's Undying este destul de ciudat. Steven Spielberg a venit cu ideea ca secţiunea de jocuri de la Dreamworks, ce produsese până atunci doar penibilul Tresspaser, să realizeze un FPS cu o poveste de groază. Lucrul a început destul de repede, designerii schiţând în mare povestea (un investigator de fenomene paranormale cercetează un castel bântuit) şi construind câteva niveluri cu ajutorul motorului grafic Unreal. Abia după câteva luni a apărut ideea de a-l implica şi pe Clive Barker, a cărui participare a fost limitată, dar de efect. Primul rezultat a fost înlocuirea eroului tipic pentru FPS-uri - un individ musculos şi tatuat - cu unul mult mai credibil şi mai complex ca personalitate. Dar, cum povestea era foarte dependentă de deciziile de design, iar scriitorul britanic nu avea cunoştinţe în domeniul jocurilor, el nu a scris scenariul, ci s-a mulţumit să ofere sfaturi pentru a o face mai interesantă. La final tot el a dat şi vocea pentru personajul principal, pentru ca includerea numelui său în cel al jocului să fie totuşi justificată.

În orice caz, este indubitabil că Undying a avut mult de câştigat din participarea unui om care ştie ce ne sperie şi ce nu, ce face ca dialogurile să ni se pară interesante şi cu ce fel de personaje ne putem identifica. Fără a fi lipsit de probleme (nu a avut multiplayer, uşile din niveluri se încuiau şi se descuiau în mod magic în funcţie de nevoile designerilor, monştrii apăreau în anumite puncte la nesfârşit, timpii de încărcare erau cam mari), Undying a reuşit să fie mai mult decât un simplu FPS, atât datorită poveştii interesante, cât şi celorlalte idei integrate în el. Una dintre cele mai interesante este aceea de a include o vrajă care releva adevăruri ascunse despre unele locaţii. De exemplu, sub efectul acestei vrăji un tablou aparent fericit de familie se transforma într-o imagine de coşmar, în timp ce în alte zone puteau fi văzute evenimente din trecut. Mai existau şi alte vrăji, majoritatea cu utilitate în cadrul luptelor, alături de armele convenţionale. Din păcate, nici măcar ataşarea numelui Clive Barker nu a ajutat Undying să se vândă, el pierzându-se în avalanşa de FPS-uri ale perioadei în care a apărut şi nefiind continuat niciodată.

ÎN AŞTEPTAREA INEVITABILULUI

Concluziile incursiunii noastre în trecut nu sunt foarte încurajatoare. Dintre aceste jocuri doar Undying şi cele din seria Discworld pot fi considerate bune fără prea multe rezerve, în timp ce, la capătul celălalt al spectrului, Starship Titanic a reprezentat una dintre ironiile pe care numai viaţa adevărată le poate oferi: un joc despre un dezastru, care a fost un dezastru în sine. Mai grav, nici unul dintre aceste titluri nu a avut un succes comercial semnificativ.

Dar trebuie remarcat că aproape de fiecare dată problemele au fost cauzate de conjunctură şi de faptul că povestea a fost grefată pe un joc mai puţin reuşit, al unui producător fără pretenţii. Adevăratul examen pentru această idee îl va reprezenta apariţia lui Half-Life 2, al cărui scenariu a fost realizat de Marc Laidlaw, un scriitor mai puţin cunoscut, dar destul de interesant. Un alt titlu de urmărit este Advent Rising, produs de o companie nou-înfiinţată (GliphX), dar susţinut de reputatul scriitor SF Orson Scott Card.



În orice caz, starea de fapt actuală nu mai poate continua mult. Evoluţia tehnologică ne va aduce în mod inevitabil într-un punct în care jocurile vor arăta şi se vor comporta din punct de vedere fizic prea veridic pentru ca oamenii să mai poată accepta naraţiuni schiloade şi personaje de carton. Iar din acel punct încolo, oricine nu va reuşi să ofere o poveste pe măsură va avea foarte mult de suferit.

Bogdan Bridinel

Data apariţiei: 1 noiembrie 2004

Strategie

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

Coloniştii se întorc

"Sistemul de conducere al armatei se va baza pe un lider, astfel încât veţi controla grupuri şi formaţii, nu fiecare soldat în parte."

PRODUCĂTOR:	BLUE BYTE
PUBLISHER:	UBISOFT
WEB:	WWW.THESETTLERS.COM/UK

În mod paradoxal, continentul care a beneficiat de cel mai mare număr de colonişti, America, nu a primit cu foarte mare entuziasm seria The Settlers. Poate din cauza graficii care, până acum, a fost doar în două dimensiuni. Acest lucru este însă pe cale să se schimbe, odată cu Heritage of Kings. Titlul introduce strategia celor de la Blue Byte în era graficii 3D, schimbând în acelaşi timp şi lumea în care se petrece acţiunea. Povestea este mai curând medievală, relatând pe parcursul a 20 de campanii-misiuni aventura lui Dario, care trebuie să-şi salveze regatul din mâinile unui tiran. Doar că la începutul jocului Dario nu ştie nimic despre trecutul său nobil. El nu vrea decât să răzbune moartea mamei sale, ucisă într-un atac al trupelor regelui cel rău, Mordred. De asemenea, el trebuie să se întâlnească cu unchiul său Helias, care este deţinătorul unui secret oribil care îl priveşte pe Dario.

În afară de trecerea la grafica 3D, producătorii intenţionează să mărească ritmul acţiunii, pentru ca jucătorii să nu se mai plângă de inactivitate. Astfel, se va schimba micromanagementul, sistemul economic depinzând de patru resurse: fier (pentru arme), piatră (pentru construcţii), sulf (utilizat în alchimie) şi argint. Ţăranii vor construi, iar colectarea resurselor va fi făcută de muncitori specializaţi. Bineînţeles, ei trebuie să beneficieze de hrană şi de adăpost cât mai aproape de locul unde muncesc, pentru a fi cât mai eficienţi. Partea de bătălii va creşte în importanţă, trupele incluzând suliţaşi, spadasini, arcaşi, cavalerie şi artilerie, plus eroi cu abilităţi speciale. Sistemul de conducere al armatei se va baza pe un lider, astfel încât veţi controla grupuri şi formaţii, nu fiecare soldat în parte. În plus, trupele vor beneficia de un sistem de experienţă de tip RPG, care le va îmbunătăţi abilităţile de luptă şi apărare. Astfel, bătălia ar trebui să devină mai tactică, dar şi mai uşor de controlat.

Grafica este realizată cu ajutorul tehnologiei RenderWare şi va permite ca fiecare element să fie animat, dând impresia unui oraş adevărat. Astfel, veţi putea privi cum se antrenează arcaşii în barăci la diverse tipuri de ţinte, copacii se vor îndoi în bătaia vântului, iar un viscol puternic chiar va afecta viteza cu care se mişcă trupele. Aici intervine alchimia, folosită în prezicerea vremii, pentru a uşura realizarea unei strategii eficiente. Nu va lipsi nici modul de multiplayer, în LAN sau pe Internet, prin intermediul ubi.com. Toate schimbările pe care Heritage of Kings intenţionează să le aducă seriei au ca scop atragerea de noi fani, dar şi entuziasmarea celor vechi, lucru pe care, după toate aparenţele, s-ar putea să-l reuşească.

Anda Drăgnuţă

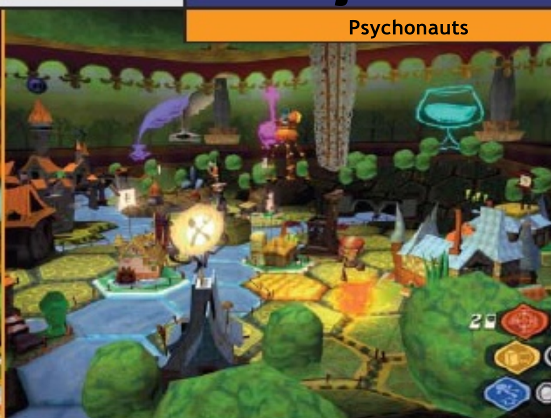












ACTIUNE

PSYCHONAUTS

LUMEA DIN MINTEA TA

"NIVELURILE ARATA DE PARCA AR FI DESENATE DE UN COPIL DE CINCI ANI, INTR-O MANIERA SUPRAREALISTA, INTOARSA PE DOS, REFLECTAND OBSESIILE SI PROBLEMELE PERSONAJELOR."

- PRODUCĂTOR: DOUBLE FINE
- PUBLISHER: MAJESCO
- WEB: WWW.DOUBLEFINE.COM/PRODUCTS.HTM

DATA APARITIEI: FEBRUARIE 2005

TIM SCHAFER ESTE MINTEA DIN spatele unor titluri ca Full Throttle şi Grim Fandango, cunoscute pentru un umor debordant şi o viziune pe care unii ar numi-o cel puţin ciudată. Iar Psychonauts este ultimul titlu care îi aparţine şi care promite să fie cel puţin la fel de apreciat ca jocurile menţionate mai sus. Cu o evoluţie destul de zbuciumată, având-l întâi pe Microsoft drept publisher, apoi preluat de Majesco, jocul îl are ca personaj principal pe Razputin, alintat Raz. Biografia lui Raz ne arată că provine dintr-o familie de acrobaţi şi că are puteri psihice înnăscute. Doar că el nu vrea să rămână un simplu circar, ci are un vis mult mai măreţ: acela de a deveni Psychonaut, un fel de detectiv de elită paranormal. Probabil şi numele este ales pentru a sublinia puterile sale deosebite, făcând trimitere la celebrul călugăr rus Rasputin, despre care se credea că avea puteri psihice supranaturale.

Pentru a deveni detectiv, Raz pleacă într-o tabără unde să-şi îmbunătăţească abilităţile, Whispering Rock Psychic Summer Camp. Doar că în timpul antrenamentelor sale descoperă un complot malefic al doctorului Loboto, care răpea copii pentru a le fura creierele. În acest moment intervine jucătorul, care trebuie să-l oprească pe doctorul nebun şi în acelaşi timp să-şi termine antrenamentul. Nimic deosebit până aici, veţi spune. Doar că dintre cele 13 niveluri ale jocului, numai trei se petrec în lumea reală. Celelalte 10 sunt proiecţiile creierelor tulburate ale unor personaje în mintea cărora veţi călători pentru a câştiga medalii de merit care vă măresc puterile paranormale. Printre personajele cu probleme se numără o fată bântuită de amintirea reprimată a tatălui ei, un altul care se crede Napoleon şi un artist care foloseşte doar catifea neagră.

Printre puterile psihice care vă vor ajuta să rezolvaţi diferite enigme se numără levitaţia, invizibilitatea, clarviziunea, telekinezia sau pirokinezia (puterea de a incendia lucruri). Evident, aceste puteri vor fi utilizate pentru a ataca inamicii şi vor fi acompaniate de salturi, flipuri şi alte manevre moştenite de Raz de la părinţii săi acrobaţi. Şi, cum mare parte din acţiune se petrece în mintea unor oameni care în lumea reală sunt adesea închişi într-un azil de nebuni, şi grafica este în concordanţă. Nivelurile arată de parcă ar fi desenate de un copil de cinci ani, într-o manieră suprarealistă, întoarsă pe dos, reflectând obsesiile şi problemele personajelor. Pe lângă aspectul grafic ciudat, dar potrivit atmosferei generale, este de aşteptat ca jocul să beneficieze de acelaşi umor deosebit şi de dialogurile suculente de care au avut parte Full Throttle şi Grim Fandango. Psychonauts combină elemente clasice de aventură PC cu un stil orientat spre console într-un joc de o inventivitate ce depăşeşte orice am văzut în ultima vreme.

Anda Drăgnuţă



Partea a treia a unei serii foarte apreciate, Rome: Total War nu putea fi un joc slab. Întrebarea însă este alta: este el doar bun sau cu adevărat extraordinar?



La date fixe au loc anumite evenimente istorice, cum ar fi erupţia vulcanului Edna

PREŢ: 29.9€ • **PRODUCĂTOR:** CREATIVE ASSEMBLY • **PUBLISHER:** ACTIVISION • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.TOTALWAR.COM

ROME: TOTAL WAR

Jocurile de strategie au un nou împărat

INTERACTIUNE

- 11 facţiuni jucabile, dintre care 3 sunt familii romane
- la bătălii pot participa până la 10.000 de soldaţi, fiecare cu experienţa şi moralul propriu

SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1GHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 64MB

JOC MULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 8
- **LAN:** 8
- **MODEM:** 0

ÎNCEPUTURILE SUNT IMPORTANTE. TOCMAI DE ACEEA AM încercat de câteva zeci de ori să găsesc fraza perfectă pentru a începe acest articol, una care să definească în întregime Rome: Total War şi să vă facă să îl înţelegeţi prin doar câteva cuvinte bine alese. Nu are rost să vă ţin în suspans: am eşuat. Rome nu este genul de joc pe care îl poţi cuprinde în câteva cuvinte. Este o construcţie uriaşă, un ansamblu compus dintr-o mulţime de elemente, unele minunate, altele mai puţin, care însă nu poate fi redus la suma părţilor sale. Este genul de joc ce te face să regreţi că trebuie să îi dai o notă, pentru că nu s-a inventat încă numărul care să spună ceva relevant despre el, în loc să simplifice un adevăr complex.

Probabil cea mai bună comparaţie este cea din simpaticul şi surprinzător de inteligentul Shrek. Ca şi căpcăunul din film, care se compară pe sine însuşi cu o ceapă, Rome are straturi. Porniţi-l pentru prima dată şi veţi vedea o hartă strategică enormă, plină de detalii şi complet impresionantă la nivel vizual. Daţi acest strat la o parte şi descoperiţi o interfaţă dubioasă, compusă din prea puţine butoane şi suferind de câteva probleme minore, dar destul de deranjante, cum ar fi dificultatea de a selecta o armată aflată în vecinătatea unui oraş, din cauză că este acoperită de eticheta cu numele oraşului. Mai străduiţi-vă puţin şi descoperiţi sistemul economic foarte complex, care însă vă permite să îi acordaţi exact câtă atenţie doriţi şi nu vă forţează să vă implicaţi în aspecte care nu vă interesează. Şi aşa mai departe. Este clar, sunt foarte multe de spus, aşa că ar fi bine să ne facem comozi şi să începem din nou, de data aceasta cu începutul.

Rome este cel de-al treilea joc din seria Total War, serie care a dat două dintre cele mai bune jocuri de strategie ale ultimilor ani şi care are reputaţia de a încerca mereu să ducă lucrurile mai departe, în ciuda apariţiei sale într-o epocă a stagnării. Conceptul de bază nu este foarte complicat. Jocul are loc pe o hartă foarte mare, împărţită în provincii după modelul creat de Risk, şi se desfăşoară pe ture. În fiecare tură putem comanda construcţii şi soldaţi, muta armatele şi iniţia bătălii, porni negocieri diplomatice sau realiza alte acţiuni, cum ar fi tentativele de asasinat. Atunci când se declanşează o bătălie, perspectiva se mută la un nivel mai mic, oferindu-ne posibilitatea de a ne controla trupele în timp real şi a obţine cele mai bune rezultate posibile. Scopul final este acela de a călca sub cizmele militare (sau, mai nou, sub sandala romană) întreaga lume cunoscută şi de a o supune voinţei noastre. Dacă în primul joc lumea se reducea la Japonia medievală, cel de-al doilea a mers mai departe, oferindu-ne Europa şi o bună parte din teritoriile adiacente. În Rome, zona geografică nu se schimbă foarte mult, însă timpul este întors până în perioada antichităţii şi suntem trataţi cu o mulţime de îmbunătăţiri, care fac din acesta cel mai bun joc al seriei.

În total există 11 facţiuni jucabile, dar la început nu aveţi de ales decât dintre cele trei familii romane. Celelalte naţiuni devin disponibile doar dacă le înfrângeţi în campanie sau dacă duceţi această campanie la bun sfârşit. Sau, dacă nu aveţi răbdare şi vreţi să striviţi Roma sub greutatea elefanţilor de luptă cartaginezi, puteţi trişa puţin urmând instrucţiunile din căsuţa "Dacii şi romanii".


Elefanții sunt o forță de temut, dar au dezavantajul de a fi ușor de speriat.


Asediile sunt mult mai spectaculoase decât cele din Medieval.



STRATEGIE
"Este o construcție uriașă, un ansamblu compus dintr-o mulțime de elemente, unele minunate, altele mai puțin, care însă nu poate fi redus la suma părților sale."

DACII SI ROMANII

Rome: Total War este multe lucruri, dar o lecție de istorie nu. Conflictul dintre nevoile jocului și realitate a fost rezolvat printr-o serie de compromisuri care favorizează mai mult jucabilitatea și mai puțin educația. În primul rând asta înseamnă că provinciile în care sunt împărțite teritoriul și capitalele lor sunt stabilite destul de arbitrar, de multe ori în neconcordanță cu datele istorice. În cazul dacilor, ca să luăm cel mai ușor exemplu, deși jocul începe în secolul III î.e.n., capitala este considerată a fi în orașul Porolissum, care a fost de fapt construit chiar de romani în anul 106 e.n. Conducător al dacilor la începutul jocului este Zyraxes, un individ destul de obscur ce a trăit prin secolul I î.e.n, deși o alegere mai nimerită, atât datorită faptului că a trăit în perioada potrivită, cât și pentru că este o personalitate mai interesantă, ar fi fost Dromihete.

Dar trebuie să-i înțelegem pe cei de la Creative Assembly. Dacă ar fi tratat fiecare facțiune, oricât de puțin importantă, cu aceeași atenție cu care au tratat romanii, procesul de documentare le-ar fi luat probabil mai mult decât producția efectivă a jocului. Iar faptul că majoritatea informațiilor care pot fi găsite despre strămoșii noștri sunt în limba română cu siguranță că nu le-a ușurat în nici un fel munca.

Aceste lipsuri reprezintă, probabil, și motivul pentru care nu se poate juca cu oricare dintre națiunile din joc, ci numai cu cele care au putut fi implementate bine și făcute interesante. Dar, dacă găsiți perspectiva de a juca cu dacii atrăgătoare, în ciuda lipsei lor de individualitate, și sunteți dispuși să trișați puțin, acest lucru este posibil. Tot ce trebuie să faceți este să editați fișierul descr_strat.txt, aflat în directorul Data\world\maps \imperial_campaign din directorul jocului. În acest fișier se află o listă cu națiunile la care aveți acces ("playable"), una cu cele pe care le puteți obține ("unlockable") și una cu cele cu care nu se poate juca în mod normal ("nonplayable"). Puteți muta o națiune dintr-o listă într-alta fără probleme, cu două excepții: Senatul roman (SPQR) și rebelii. Înainte de a încerca, este recomandat să faceți o copie de rezervă a fișierului.

Dar mai bine nu o faceți. Lupta de partea izolaților britoni, a bogaților egipteni sau a sălbaticilor gali este interesantă, însă Roma este fără îndoială punctul focal al jocului. Pentru romani nu este suficient să extermine întregi populații, să ia zeci de mii de sclavi și să ardă orașe. Trebuie să mai și demoleze nesuferita de democrație pe deasupra.

Senatul este cel care controlează Roma inițial și care, fără a folosi în mod direct forța brută, încearcă să influențeze tot ce se întâmplă în jur. Neputând să forțeze pe nimeni să facă nimic, senatul apelează la metoda zăhărelului și oferă recompense materiale pentru îndeplinirea misiunilor, recompense la care se adaugă mai puțin tangibila, dar mai importanta sa bunăvoință. Echilibrul acestei relații este foarte fragil. Cucerind popor după popor, deveniți favoritul oamenilor simpli, dar politicienii vă vor considera din ce în ce mai periculos și, dacă nu ați avut grijă să-i faceți fericiți, vă vor anunța într-o bună zi că ar prefera să faceți un gest onorabil și să vă impiedicați în mod intenționat de propria sabie. Dacă vă prefaceți că nu mai găsiți instrumentul respectiv, vă vor trimite ei câteva sute, purtate de brațele puternice ale soldaților celorlalte familii. Cu ceva diplomație puteți evita această situație, dar asta nu înseamnă decât că războiul civil va începe atunci când doriți. De evitat, nu-l puteți evita, pentru că mai devreme sau mai târziu veți dori să ajungeți împărat și, orice părere ar avea poporul, ceilalți conducători romani vor face tot posibilul să vă oprească.

Ideea este extraodinară. În orice joc de strategie finalul este o simplă problemă de răbdare, pentru că, după ce este cucerită cea mai mare parte a teritoriului, adversarii nu mai pot face altceva decât să întârzie inevitabilul. Aici situația este diametral opusă. Foștii aliați vă devin dușmani, în timp ce foștii dușmani rămân la aceleași

Oricine este suficient de nesăbuit încât să atace sulițașii frontal va suferi o moarte cruntă.

INGREDIENTUL MINUNE: INTREGUL

Rome: Total War are multe lucruri cu care se poate lăuda. Are bătălii spectaculoase și foarte tacticizate, un sistem economic complex, dar nu copleșitor, personaje ce evoluează în timp, intrigi politice, diplomație, corupție, anotimpuri, medicină. Are foarte multe lucruri, dar asta nu înseamnă că le tratează pe toate superficial, ci, dimpotrivă, fiecare dintre ele se poate compara cu cele mai bune exemple care există. Partea tactică, în special, este superioară oricărei alte încercări în domeniu, încât se află în propria sa categorie.

Însă nici unul dintre aceste elemente nu poate fi considerat cel care face tot ansamblul să funcționeze, ci, pur și simplu, adevărata magie este modul în care toate sunt îmbinate într-un singur, uriaș joc ce devine astfel o adevărată lume virtuală. Tocmai de aceea lipsuri ca imposibilitatea de a controla bătăliile navale ies în evidență. În cea mai mare parte a sa, Rome dă senzația că producătorii și-au imaginat pur și simplu cum ar trebui să arate jocul perfect și au pornit să-l realizeze, fără a putea concepe măcar că există ceva ce nu pot să facă.

ROME: TOTAL WAR
(CONTINUARE)

sentimente, ceea ce înseamnă că veți fi atacați din toate direcțiile și va trebui să faceți față în primul rând asaltului sufocant al familiilor adverse, mai bogate, mai organizate și mai neiertătoare decât orice barbar. O singură observație ar trebui făcută aici, și anume că nu prea merită să jucați pe un alt nivel de dificultate în afară de ultimele două. "Medium" este cam prea ușor pentru un jucător mediu și, dacă lucrurile decurg prea lin, nu veți avea parte de aceleași satisfacții.

Bine, cam aceasta este introducerea. Dar cum este jocul? Jocul este grandios, spectaculos, captivant și pe alocuri frustrant. Dacă tot am declarat că începuturile sunt importante, trebuie să spun că începutul lui Rome nu este cel mai fericit. Sigur, harta arată impresionant și mai târziu veți descoperi că este cu adevărat o realizare extraordinară, dar la început vă va ameți. Aspectele mai fine ale interfeței (cum ar fi posibilitatea de a obține o listă a tuturor agenților prin click dreapta pe tab-ul respectiv) nu sunt deloc scoase în evidență, ceea ce înseamnă că la început vă veți simți confuzi și pierduți în imensitatea jocului. Este destul de ușor să uiți un diplomat sau un spion timp de ani întregi într-o pădure germană, pur și simplu pentru că se contopește prea bine cu peisajul, iar acesta este oricum foarte bogat.

Dar asta nu poate sta în calea admirației pentru modul în care s-a făcut tranziția la 3D pe harta strategică. Armatele nu se mai mută acum din provincie în provincie, ci trebuie să parcurgă în mod fizic distanțele. Asta înseamnă că, plasată într-o trecătoare sau în fața unui pod, o armată poate bloca accesul inamicilor la teritoriul pe care vor să-l invadeze. Posibilitățile de a folosi configurația terenului sunt uriașe, potențate și de faptul că, realmente, bătăliile se dau exact pe aceeași hartă, dar văzută mult mai de aproape. Dacă vă aflați pe un drum, îl veți vedea și pe câmpul de luptă. Dacă aveați în jur păduri, acestea vor exista și în cadrul bătăliei, oferind posibilitatea de a pune la punct ambuscade. Fiecare armată pornește chiar din poziția sa de pe harta strategică, ceea ce înseamnă că, dacă aveați o armată inamică în spate și una în față (armatele din apropiere se alătură în mod automat luptei), veți fi înconjurați și lipsiți de speranță și în cadrul bătăliei.

Acesta este unul dintre meritele jocurilor Total War: ele pun în context bătăliile tactice care, altfel, nu ar fi fost la fel de încărcate de tensiune. Pentru a spori acest efect, generalii țin înainte de luptă discursuri ce variază în funcție de situație, talent și chiar de personalitatea lor. Atât de bine sunt aceste discursuri concepute încât, deși în majoritatea cazurilor am sărit peste ele pentru că nu mă impresionau, atunci când l-am ascultat vorbind pe cel mai valoros general al meu înaintea unei bătălii disperate, chiar și eu m-am simțit îmbărbătat și mai încrezător în șansele proprii. De altfel, am și câștigat, pentru că o armată experimentată condusă de un general bun înseamnă mai mult decât un ocean de barbari dezorganizați și naivi.

Pe post de generali și guvernatori aveți membrii propriei familii, motiv pentru care trebui să-i tratați cu atenție și să nu-i lăsați să piară în mod necugetat. Cu cât sunt mai mulți cu atât se înmulțesc mai repede, iar contribuția lor la prosperitatea orașelor, respectiv la eficiența armatelor nu este deloc de neglijat. Unii dintre ei sunt mai puțin capabili decât alții, dar toți pot căpăta experiență și acumula prieteni utili, mai ales dacă orașul în care locuiesc dispune de o academie. Atributele lor sunt direct influențate de ceea ce li se întâmplă și nu sunt neapărat pozitive. De exemplu, un general care fuge din luptă va căpăta atributul de laș și nu va mai inspira aceeași încredere ca înainte. Dar să nu credeți că, în afară de generali, armatele sunt compuse din anonimi fără individualitate. Absolut fiecare soldat are propria sa experiență și propriile arme, care pot fi mai bune decât cele standard dacă a vizitat un oraș în care și le putea îmbunătăți. Ce-i drept, un veteran aflat în mijlocul unor novici nu va putea să influențeze foarte mult situația, dar fiecare dintre acești luptători căliți în lupte și lipsiți de teamă contează atunci când bătălia este echilibrată.

Bătăliile sunt superbe. Chiar dacă s-ar reduce numai la ele, Rome tot ar ieși în evidență ca o realizare extraordinară. Ca și în realitate, forța brută sau superioritatea numerică nu asigură victoria. Moralul trupelor este de o importanță





Câinii de război nu sunt foarte puternici, dar dezorganizează formaţiile inamice şi sperie soldaţii.







O tură reprezintă o jumătate de an, ceea ce înseamnă că au apărut şi anotimpurile.

capitală, iar menţinerea acestuia la un nivel ridicat necesită o atenţie deosebită. Falanga grecească este exemplul perfect. Acest grup compact de soldaţi bine antrenaţi, dotaţi cu suliţe de 5-6 metri şi scuturi legate de braţul stâng, poate măcelări fără nici o pierdere legiuni întregi pur şi simplu mergând înainte. Este o forţă de temut şi, în condiţii ideale, invincibilă. Dar, atraşi într-o poziţie în care pot fi atacaţi din flanc de cavalerie, sunt spulberaţi în câteva secunde. În primul rând, în lateral nu au suliţe, apoi un atac din flanc are întotdeauna un efect devastator asupra moralului şi face de obicei ca trupele să încerce să fugă. Atacurile de cavalerie sunt în mod deosebit impresionante şi dovedesc că noua tehnologie nu a adus doar un aspect îmbunătăţit, ci a influenţat desfăşurarea acţiunii. Atunci când 500 de kilograme de cal, călăreţ şi metal năvălesc în plină viteză asupra unor inamici nepregătiţi, trupuri vor fi strivite şi aruncate în aer fără ca măcar să aibă şansa de a reacţiona, formaţiile vor fi împrăştiate, iar groaza îi va cuprinde pe cei slabi de înger.

Meritul cel mai mare al motorului grafic este că vedeţi pe ecran tot ce trebuie să ştiţi, fără a avea nevoie de statistici. Dacă o falangă ţine suliţele în sus, asta înseamnă că este vulnerabilă. Dacă un elefant se apropie în viteză de un soldat, fie el aliat sau inamic, ziua cuiva se va termina prost de tot. Dacă un grup este împrăştiat, înseamnă că va fi mai puţin afectat de săgeţi şi şarje, dar este uşor de dispersat de un atac în forţă. O reprezentare mai realistă şi mai palpitantă a războiului nu puteţi găsi în nici un alt joc care există acum. Faţă de Medieval, avantajul este că totul se desfăşoară mai repede, chiar şi cele mai lungi bătălii având durate rezonabile.

Ceea ce nu înseamnă că nu există şi probleme, unele dintre ele semnificativ mai serioase decât inconvenienţele cauzate de interfaţă. AI-ul, deşi destul de capabil, are câteva scăpări importante. Generalii inamici sunt prea des de o imprudenţă fatală, conducând atacul din linia întâi şi fiind eliminaţi foarte repede, ceea ce duce rapid la pierderea moralului trupelor şi la un dezastru pentru armata lor. O altă eroare o face pe harta strategică, împărţindu-şi trupele în câteva armate mai mici, care sunt şi mai uşor de învins şi mai uşor de mituit decât un grup mare. Pe mare nu ştie decât să se lupte, dar nu va avea niciodată iniţiativa de a instaura o blocadă sau de a face ceva vag util.

Pe mare lucrurile oricum nu stau bine. Nici de data aceasta nu avem parte de bătălii navale adevărate, rezultatul confruntărilor fiind calculat în mod automat. O dezamăgire foarte mare, mai ales în condiţiile în care aproape toate punctele slabe din Medieval (ca asediile) au fost eliminate sau chiar transformate în puncte forte.

Dar să nu sfârşim pe o notă negativă. Atunci când nu te mulţumeşti cu mediocritatea şi vrei să realizezi ceva grandios, este normal să nu îţi meargă totul perfect. Ba chiar pot spune că, date fiind ambiţiile sale incredibile, Rome reuşeşte mai mult decât mi-aş fi imaginat posibil. Cei de la Creative Assembly au înghesuit într-un singur joc atâtea idei şi detalii încât oricine va încerca să-i imite va avea ameţeli numai încercând să se gândească la asta, în acelaşi timp reuşind să facă un joc accesibil, care nu încurcă jucătorul cu lucruri care nu îl interesează. Cei care vor dori să sape mai adânc în interiorul lui însă vor putea afla lucruri noi chiar şi după ce l-au terminat de câteva ori.

Acesta este Rome. Nu un joc, ci o adevărată lume în care vă puteţi pierde timp de zeci de ore fără a vă dori să o părăsiţi. Un diamant pe alocuri neşlefuit, da, dar un diamant care străluceşte mai tare decât orice altceva am văzut anul acesta.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- + combină două genuri, excelând în amândouă
- + aspect vizual impresionant şi cu relevanţă pentru tactică
- − interfaţă cu probleme
- − inteligenţa artificială nu străluceşte

JOCURI ALTERNATIVE

Rome: Total War

Lords of the Realm 3

Medieval: Total War

VERDICT XTREMPC

Poate sta mândru alături de cele mai bune jocuri ale genului **9**



Irrational Games duce cu succes mai departe stindardul Tribes



Peisajul este cam arid, dar acţiunea este furibundă.







PREŢ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: IRRATIONAL GAMES • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.TRIBESVEANGEANCE.COM

TRIBES: VENGEANCE

Jocul care demonstrează că răzbunarea nu este arma prostului

INTERACTIUNE

- implică-te în prima campanie single player din seria Tribes
- bucură-te de libertatea de mişcare dată de jetpack şi grapple
- 3 tipuri de armuri
- 4 tipuri de vehicule
- 10 arme + grenade

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium 4 1GHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 64MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 32
- **LAN:** 32
- **MODEM:** 0

TRIBES A FOST MEREU UN JOC DE NIŞĂ, PEDEPSIT pentru îndrăzneala de a fi diferit. Într-o perioadă în care jocurile multiplayer erau mult mai puţin numeroase decât cele single player, Dynamix a avut curajul să creeze un joc care se putea juca doar multiplayer, pe hărţi vaste, în echipe de câte 16 jucători. Lipsit de accesibilitatea unui Quake II, de exemplu, Tribes şi-a atras o serie de fani care se deosebeau de marea masă a jucătorilor. Erau jucători dispuşi să investească timpul necesar pentru a se acomoda cu abrupta curbă de învăţare a jocului, jucători dispuşi să se organizeze în echipe şi să joace coordonat ca un tot unitar. Dar, în aceste condiţii, numărul fanilor Tribes nu a fost niciodată comparabil cu mulţimea de fani ai altor jocuri, chiar dacă coeziunea comunităţii o făcea să pară mai activă decât altele.

După ce misiunea de a duce mai departe stindardul Tribes a fost încredinţată celor de la Irrational Games, ale căror proiecte precedente fuseseră System Shock 2 (în colaborare cu Looking Glass) şi Freedom Force, viziunea asupra conceptului Tribes a început să se schimbe. Dynamix şi Sierra îşi dăduseră obştescul sfârşit sau erau în agonie. Într-o industrie în care banul începea să conteze mai mult decât originalitatea şi creativitatea, era clar că, pentru a putea crea o continuare pentru seria Tribes, aceasta trebuia să se adreseze unui public mult mai larg decât titlurile precedente.

Asta însemna, în primul rând, introducerea unei campanii single player şi, în al doilea rând, simplificarea elementelor de gameplay pentru a face jocul accesibil chiar şi jucătorilor de CounterStrike, care în ceea ce priveşte complexitatea elementelor pe care le pot asimila sunt cam pe cea mai de jos treaptă a ierarhiei.

Pentru că despre modul multiplayer am vorbit deja pe larg în avanpremieră, mă voi concentra acum pe campania single player, al cărei rol, în teorie, este de a fi un tutorial extins care să pregătească jucătorul pentru meciurile multiplayer. Din fericire, Irrational Games nu s-a mulţumit doar cu atât, ci a creat o succesiune de misiuni care, deşi nu urmează pattern-ul obişnuit al unei campanii single player de FPS, reuşesc să ofere o experienţă chiar plăcută, cu excepţia unor mici neajunsuri. Ceea ce au din belşug misiunile din Tribes este varietatea: în primul rând, veţi avea ocazia să jucaţi pe rând cu cinci personaje, alternând între trecutul îndepărtat, trecutul apropiat şi prezent. Două dintre personaje sunt femei şi unul este un robot. Cu una dintre femei vom putea juca atât în prezent, cât şi în trecut, pe când era doar o puştoaică (aparent) inofensivă. Veţi lupta pe jos şi în vehicule, în interior sau în exterior, şi veţi avea ca adversari oameni (în marea majoritate a timpului), roboţi şi chiar creaturi mai mult sau mai puţin extraterestre, o premieră pentru seria Tribes. Veţi avea prilejul să luptaţi cu armură, fără armură, cu jetpack, fără jetpack, cu arme şi fără arme.

Dacă sună palpitant, să ştiţi că este. Producătorii s-au străduit să nu introducă nici un moment plictisitor şi în mare parte au reuşit. Iar intriga, deşi o dă în telenovele SF gen Star Wars din când în când, reuşeşte

INGREDIENTUL MINUNE: JETPACK

În multe jocuri este greu să individualizezi acel element care le scoate din banal și le face interesante. În cazul Tribes, "vinovatul" iese ușor în evidență. Este vorba de jetpack, o găselniță nu foarte originală, dar care readuce în prim-plan tridimensionalitatea jocurilor moderne. De la Icarus încoace, oamenii și-au dorit să zboare și chiar au construit jetpack-uri primitive (în timpul celui de-al doilea război mondial). Într-un joc de acțiune, jetpack-ul este o adăugire perfectă: permite verticalizarea conflictului, îi dă jucătorului un sentiment de elație și superioritate, mai ales când adversarii nu beneficiază și ei de jetpack-uri. Iar în combinație cu grapple-ul conferă jucătorilor o libertate de mișcare nebănuită, ce poate fi speculată mai ales în multiplayer, unde abilitatea și experiența separă veteranii de nou-veniți.


Drumul către victorie este presărat cu conflicte acerbe.






Comandantul Blood Eagles demonstrează că nu știe să se poarte cu femeile.

ACȚIUNE

"Tribes nu are o ierarhie clară a armelor, mai toate fiind egale în mâinile unui jucător experimentat."

să mențină atenția jucătorului prin întorsături de situație și prin momente intense, cum este evadarea tinerei prințese Julia din palatul asediat de tribul Phoenix.

Din moment ce Tribes nu are o ierarhie clară a armelor, mai toate fiind egale în mâinile unui jucător experimentat, ar fi fost destul de dificil să îi ofere jucătorului un arsenal organizat de la "slab" la "devastator", astfel că producătorii nici nu au prea încercat. Lupta în rolul agilei prințese Julia, ajunsă acum o experimentată jucătoare profesionistă în arenă, este o adevărată desfătare, oferind jucătorului un sentiment de superioritate devastatoare. În plus, îl învață modurile de joc multiplayer și îi explică elocvent că spinfusor-ul este arma de bază pentru orice jucător.

Mai departe veți juca cu personaje în armură medium sau heavy, și veți avea ocazia să încercați mortarul și burner-ul, care sunt oferite mai târziu în joc nu doar pentru că sunt (relativ) mai puternice, dar și pentru că folosirea lor necesită mai multă experiență pentru a le exploata potențialul de distrugere.

De la jumătatea jocului încolo, lucrurile încep să devină serioase și jocul vă face să tânjiți după compania unor jucători umani care să vă ajute. Un mod de joc cooperativ ar fi fost excelent, dar AI-ul este cam slab chiar și pentru un singur jucător, compensând incompetența prin număr, ca în majoritatea jocurilor. Campania single player poate fi terminată în mai puțin de 10 ore de un jucător hârșit în multiplayer și în cam 15 ore de un jucător novice. Rejucabilitatea este în mod evident egală cu zero.

Dar Tribes: Vengeance compensează prin multiplayer, unde descoperiți că single player-ul a fost doar un aperitiv. Chiar dacă vehiculele nu mai sunt ce-au fost, noul skiing simplificat și îmbunătățit, jetpack-ul și grapple-ul pot fi combinate pentru a obține confruntări alerte și energice. Coeziunea echipelor și jucătorii care își știu rolul și îl îndeplinesc eficient sunt în continuare secretul victoriei.

Este interesant că acțiunea și strategiile utilizate sunt semnificativ diferite în funcție de hartă, pe cele "aeriene", cu baze suspendate, managementul energiei din jetpack fiind mai important, iar pe cele de interior, cum este Cavern, folosirea la maxim a fizicii prin interacțiunea cu terenul (grapple și skiing) trece pe primul loc.

Fizica, chiar dacă Irrational a schimbat Karma-ul din Unreal engine cu Havoc, este puțin cam "săltăreață" pentru gustul meu, cam totul părând să fie fabricat din cauciuc superelastic, dar în final este satisfăcătoare. Grafica provine din aceeași sursă, tehnologia Unreal, și se aseamănă destul de mult cu cea din Unreal Tournament, chiar dacă folosește o altă schemă coloristică. Pe partea sonoră sunt unele mici dezamăgiri, replicile pe care le puteți da în meciurile multiplayer fiind schimbate, și nu în sensul bun.

Așteptăm cu interes răspândirea jocului și în România, pentru că este o lipsă deranjantă de servere locale, și poate că într-un final vom avea și echipe care să participe la competiții internaționale, cum s-a întâmplat în cazul CounterStrike. Este adevărat că Tribes necesită mai multă dedicare și mai mulți oameni, însă parcă este păcat să lăsăm CounterStrike să pună monopol pe scena jocurilor multiplayer. Mai ales când Vengeance aduce o accesibilitate crescută și o fizică îmbunătățită unui gameplay care s-a dovedit interesant până acum.

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALA

- + libertate impresionantă de mișcare
- + single player decent și multiplayer excelent
- − AI nesatisfăcător din punct de vedere strategic

JOCURI ALTERNATIVE

Tribes: Vengeance

Tribes 2

Unreal Tournament

VERDICT XTREMPC

Un efort peste medie **8**



Creatorii lui Homeworld revin cu un RTS mai convenţional, dar nu mai puţin interesant.





INGREDIENTUL MINUNE: SPECTACOL INSANGERAT

Dacă scopul principal al producătorilor a fost acela de a ridica măcelul la rang de artă, atunci se poate spune că au reuşit într-un mod remarcabil. Chiar şi atunci când nu se întâmplă nimic jocul arată bine, fiecare clădire, unitate şi porţiune de hartă fiind realizată cu migală şi încadrată perfect în tema întunecată, dar, atunci când lupta se încinge, Dawn of War arată cu adevărat de ce este capabil. Fie că sunt soldaţi orci înarmaţi cu mitraliere şi topoare, fie că sunt demoni uriaşi ce pot efectiv să stoarcă (într-o singură mână!) soldaţii inamici, împrăştiind sânge şi groază în jur, unităţile sunt excelent animate şi beneficiază de cel puţin câteva metode foarte dureroase de a-şi trimite adversarii în regatul păcii eterne. Cu un asemenea spectacol pe ecran nici nu veţi regreta foarte mult că luptele nu necesită o implicare mare a jucătorului, pentru că veţi dori să apropiaţi camera şi să urmăriţi carnagiul în toată splendoarea sa măcar pentru câteva clipe.



PREŢ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: RELIC • PUBLISHER: THQ • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.RELIC.COM/PRODUCT/DAWNOFWAR

WARHAMMER 40.000:

Orcii, elfii şi oamenii se lansează în spaţiu

INTERACTIUNE

- campanie single player compusă din 11 misiuni, toate cu aceeaşi rasă
- 13 hărţi de multiplayer ce pot fi jucate şi contra AI-ului în modul skirmish
- 4 rase distincte, toate interesante şi suficient de diferite între ele

SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1.4MHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 32MB

JOC MULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 8
- **LAN:** 8
- **MODEM:** 0

WARHAMMER A PORNIT INIŢIAL CA O VARIANTĂ CEVA mai sumbră a universului fantasy standard, fiind interesant doar pentru fanii jocului table-top bazat pe el, dar ideea genială de a muta acţiunea cu câteva zeci de mii de ani în viitor a schimbat totul. Chiar dacă cei ce îşi permit investiţia uriaşă de timp şi bani pe care o cere jocul table-top nu sunt foarte numeroşi, ideea de a vedea ce s-a întâmplat cu orcii, elfii şi toţi ceilalţi după un război lung de câteva milenii a fascinat imediat şi i-a făcut pe mulţi să spere la un joc de PC care să le ofere această experienţă. De-a lungul timpului s-au făcut mai multe tentative în această direcţie, dar rezultatele au fost în general dezamăgitoare, motiv pentru care Dawn of War a fost aşteptat ca jocul ce va izbăvi licenţa Warhammer de blestemul mediocrităţii. Şi, chiar dacă o face îndepărtându-se destul de mult de sursa sa de inspiraţie, Dawn of War îşi îndeplineşte misiunea. Sigur, este departe de a fi perfect, dar atmosfera opresivă şi caracterul sângeros al conflictului fără sfârşit sunt redate într-un mod magistral, iar acţiunea este interesantă, cel puţin în multiplayer.

Campania single player este dezamăgitoare din mai multe puncte de vedere. În primul rând, este foarte scurtă şi, pe deasupra, nu ne lasă să jucăm decât de partea oamenilor. Chiar dacă fiecare dintre cele patru rase beneficiază de un tutorial, acesta este o simplă introducere ce nu vă poate ajuta să înţelegeţi aspectele mai subtile ale tacticilor specifice şi, ca rezultat, cei care nu doresc să joace cu oamenii au de suferit la primele partide de multiplayer. De altfel, oamenii, cu armatele lor bazate pe unităţi puţine, dar foarte puternice şi versatile, reprezintă oricum cea mai abordabilă rasă. La polul opus, eldarii (elfi spaţiali) se

WARHAMMER / WARCRAFT

Foarte interesant este că, după toate aparenţele, jocul care a dat genului RTS forma actuală, Warcraft, ar fi trebuit să fie încadrat iniţial în universul Warhammer. Dar cei de la Games Workshop au decis în cele din urmă să renunţe la colaborarea cu Blizzard şi să meargă pe mâna celor de la SSI. Aceştia au adaptat cu mai multă fidelitate materialul original, realizând o serie de jocuri pe ture, dar nu au obţinut nici pe departe succesul pe care l-a avut Blizzard cu Wacraft. În cele din urmă, cei de la Blizzard şi-au construit propriile universuri, care mai păstrează câteva vestigii vizibile ale inspiraţiei din Warhammer. Dacă în cazul lui Warcraft acest lucru este destul de greu de observat, dat fiind că şi acesta, şi universul Warhammer original sunt bazate pe reţete fantasy convenţionale, legăturile dintre Starcraft şi Warhammer 40.000 sunt mai evidente. Amândouă au Space Marines, amândouă au o rasă veche dominată de misticism, ce nu construieşte clădiri, ci le teleportează acolo unde doreşte, amândouă au o atmosferă întunecată şi poveşti sumbre, pentru care un final fericit pare foarte improbabil. Dawn of War închide acum cercul, fiind un RTS bazat pe licenţa Warhammer, dar şi inspirat din jocurile Blizzard.





Eroii au abilități speciale, cum ar fi declanșarea acestei furtuni energetice.



Fiecare rasă are unități unice, mult mai puternice decât cele obișnuite.

DAWN OF WAR

STRATEGIE

"Se concentrează pe a duce în cel mai scurt timp jucătorul la bătăliile spectaculoase care reprezintă punctul său forte."

bazează pe trupe hiperspecializate, ce trebuie combinate bine și folosite eficient pentru a da rezultate. Nici cu orcii nu este atât de simplu pe cât v-ați imagina, pentru că aceștia nu sunt puternici decât în număr foarte mare și există momente în care au nevoie să își oprească expansiunea pentru a acumula trupe.

Dacă sunteți dezamăgiți de durata campaniei, singura consolare pe care v-o pot oferi este că nici măcar atât cât durează nu este foarte interesantă. Născută din îmbinarea a două clișee (eroul care se simte vinovat pentru soarta tragică a familiei sale și negativul care caută să obțină puterea unor relicve din vechime), povestea urmează un traseu previzibil, în timp ce misiunile sunt și ele lipsite de momente spectaculoase. Este păcat, cu siguranță că licența Warhammer oferea șansa creării unei adevărate opere spațiale, dar se pare că nu aceasta a fost ambiția celor de la Relic. Ce au vrut ei, în primul rând, a fost să creeze un joc de multiplayer interesant, iar în această privință cu siguranță că s-au descurcat mai bine.

Dawn of War renunță la cea mai mare parte din elementele care încetinesc ritmul unui RTS și se concentrează pe a duce în cel mai scurt timp jucătorul la bătăliile spectaculoase care reprezintă punctul său forte. Construitul bazei nu durează niciodată prea mult, iar colectatul de resurse nu implică o legiune de muncitori, ci doar cucerirea unor puncte de pe hartă cu ajutorul infanteriei. Asta înseamnă că orice secundă petrecută stând pe loc este o secundă pierdută, iar luptele se vor declanșa la doar câteva minute de la începutul unui meci de multiplayer. Bătăliile nu devin epice decât foarte rar, de obicei spre sfârșitul unui joc echilibrat, în timp ce în prima parte acestea vor fi de mici dimensiuni și fiecare unitate va conta.

Din unele puncte de vedere, Dawn of War este chiar prea mult simplificat, dar diverse detalii ajută la a-i da încărcătura tactică necesară. Trupele de infanterie vin în plutoane care pot recruta chiar pe câmpul de luptă, la fel cum pot și să achiziționeze arme mai bune ori să își atașeze un comandant cu abilități mai bune de luptător și cu impact asupra moralului. Moralul, alături de acoperire, este unul dintre conceptele care nu se prea întâlnesc prin RTS-uri și condimentează Dawn of War, fără a avea un impact semnificativ. Orice atac influențează și moralul, dar unele mai mult decât altele. O unitate speriată va înceta să lupte, devenind victimă sigură, dar poate fi salvată de strigătul mobilizator al unui sergent. Acoperirea se referă la faptul că unele zone de pe hartă dau un bonus defensiv, ceea ce, deși nu are mereu sens, adaugă o nouă componentă tacticii.

Per ansamblu, este imposibil să nu observi că Dawn of War a fost realizat cu un buget mic. Timpul suspect de scurt dintre data anunțării sale și data apariției oferă un motiv foarte credibil pentru scurtimea și superficialitatea campaniei, pentru numărul redus de hărți și lipsa unui editor, în ciuda faptului că inițial se anunțase că acesta va exista. Faptul că Relic a reușit să livreze un joc atât de bun în condiții atât de proaste este absolut remarcabil și merită apreciat. Să sperăm că succesul lui Dawn of War va fi suficient de mare încât să permită realizarea unei continuări care să profite la maximum de posibilitățile licenței.

Bogdan Bridinel



EVALUARE GENERALA

+ oferă un spectacol remarcabil la nivel vizual
+ multiplayer plin de dinamism și tensiune
- campanie scurtă, cu o singură rasă

JOCURI ALTERNATIVE

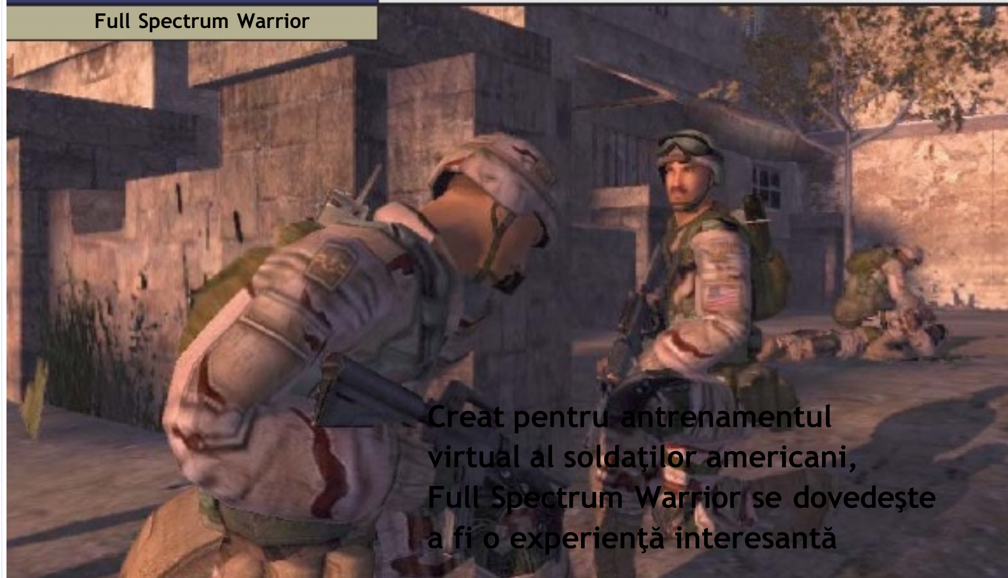
Warhammer 40.000: Dawn of War

Warcraft III: Reign of Chaos

Starcraft

VERDICT XTREMPC

Spectaculos și frenetic, mai ales în multiplayer **8**







COLABORARE CU ARMATA AMERICANA

Full Spectrum Warrior nu este singurul joc realizat în colaborare cu armata americană. Am mai putea nominaliza America's Army, jocul care a reuşit să mă scoată din sărite încă de la tutorial şi care teoretic ar fi trebuit să te facă să îţi doreşti să te înrolezi în armata americană. Sper că nu a reuşit să convingă pe cineva.

Ca şi în cazul filmelor cu tematică militară, sponsorizarea armatei americane implică o modelare a jocului după viziunea idilică a celor de la Pentagon, conform căreia soldaţii americani sunt entuziaşti, foarte bine pregătiţi, cu o coordonare excelentă şi gata să arunce din când în când câte o replică arogant-umoristică în stilul lui Arnold Schwartzenegger pe vremea când încă mai juca în filme. Poate pentru americani individualizarea soldaţilor prin tot felul de tuşe personale servea la a le aduce aminte că "soldaţii e şi ei oameni" şi a le arăta ce gen de oameni luptă pentru binele naţiunii în Irak.

Personal, am fost iritat de aceste accente dramatice ieftine şi am realizat că prefer mai curând un joc impersonal decât un joc care exagerează încercând să ia jucătorul "la sentiment".

PREŢ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: PANDEMIC STUDIOS • PUBLISHER: THQ • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM

FULL SPECTRUM WARRIOR

Jucaţi şi veţi găsi cel puţin trei motive pentru care titlul nu are nici în clin, nici în mânecă cu jocul

INTERACTIUNE

- condu în acţiune două echipe de soldaţi
- 4 soldaţi în fiecare echipă, fiecare cu rolul său
- 15 misiuni disponibile
- mod de replay interactiv

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium 4 1GHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 64MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 2
- **LAN:** 2
- **MODEM:** 0

Multiplayer-ul este doar cooperativ, nu şi adversativ

FULL SPECTRUM WARRIOR A FOST, DUPĂ HALO, al doilea motiv pentru care am fost gelos pe posesorii de console Xbox. Din fericire, a durat mai puţin decât în cazul Halo, până ce jocul celor de la Pandemic Studios a ajuns şi pe PC.

Unde, evident, arată şi se controlează mai bine. Chiar mult mai bine, ceea ce nu poate decât să ne bucure. Posesorii de Xbox pot să îşi bage unghia în gât: l-au jucat înaintea noastră, dar era "mai naşpa". Poftim, am zis-o! De ce aşteptam cu nerăbdare apariţia lui pe PC? Pentru că promitea să ofere o experienţă incitantă şi inovatoare din numeroase puncte de vedere. În primul rând, pentru că era greu de încadrat cu certitudine într-un gen anume. La prima vedere pare un shooter tactic, dar la o analiză mai atentă vă veţi da seama că o dă în RTS, pentru ca în final să concluzionaţi că nu este altceva decât o colecţie de puzzle-uri. Controlarea alternativă a două "unităţi" este o idee care nu s-a mai văzut de la SpecOps II încoace, iar sistemul de control nu este doar inovator, ci şi eficient. Chiar dacă sistemul de joc indirect, cu interactivitate scăzută, nu a fost tocmai pe placul meu, nu pot spune că Full Spectrum Warrior nu vine cu lucruri noi pe o piaţă cam prăfuită de jocuri care nu îndrăznesc să iasă din tipare.

Jocul are drept personaje două echipe de patru soldaţi, numite "expresiv" Alpha şi Beta. Pardon, Bravo. Deviaţie profesională, ce să-i faci. Fiecare echipă are o componenţă identică: un comandant (team leader), un grenadier, un mitralior.

Jucătorul nu controlează direct un personaj anume, ci dă doar comenzi, pe care echipa sau personajul selectat dintr-o echipă se străduieşte să le îndeplinească cât mai bine, nu înainte de a confirma vocal comanda primită. De fiecare dată. Ceea ce produce o nedorită iritare după o vreme, încât ţi-ai dori să tacă măcar o dată din gură.

Jocul are o serie de misiuni ce se desfăşoară pe parcursul unei singure zile într-un oraş dintr-o ţară fictivă plasată în Orientul Mijlociu şi denumită elocvent "Zekistan". Sigur, nu sună deloc asemănător cu Afganistan. Campania este destul de scurtă, chiar dacă jocul are două misiuni bonus faţă de corespondentul său de pe Xbox. După un tutorial extensiv care vă învaţă tot ce aveţi nevoie să ştiţi, sunteţi aruncaţi în mijlocul conflictului.

Unde descoperiţi că jocul este cu totul altceva decât vă aşteptaţi. În primul rând, interactivitatea este scăzută, pentru că nu puteţi ataca efectiv pe cineva (cu excepţia aruncării unei grenade). Nu interacţionaţi cu jocul decât prin comenzi. Nu sunteţi liber să vă uitaţi pe hartă, ci doar vedeţi în mare ceea ce văd membrii echipei selectate. Camera este ataşată echipei respective şi se mişcă odată cu ea. O privire de ansamblu asupra situaţiei este aproape imposibil de realizat, pentru că PDA-ul cu GPS şi planuri din satelit mai mult vă încurcă decât să vă ajute.

În al doilea rând, abstractizarea acţiunii este dusă prea departe, uneori în detrimentul realismului. Iar un simulator tactic pentru armata americană ar trebui să fie cât de cât realist, nu?

Unul din conceptele care vă vor fi băgate în cap încă de la început este cel de "cover". Când un personaj este



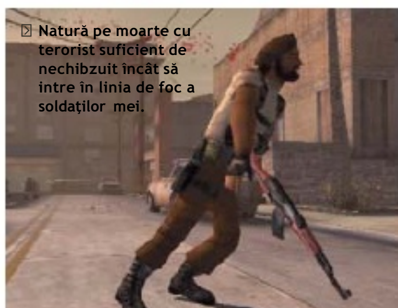
Avea ochelari şi totuşi l-au luat în armată. Ce nedreptate.



Nici un loc nu este suficient de sigur. Cu excepţia colţurilor.



Poză de grup a soldaţilor care beau apă plată cu lămâie.



Natură pe moarte cu terorist suficient de nechibzuit încât să intre în linia de foc a soldaţilor mei.



STRATEGIE

"La prima vedere pare un shooter tactic, dar la o analiză mai atentă vă veţi da seama că o dă în RTS."

INGREDIENTUL MINUNE: REPLAY

Full Spectrum Warrior înregistrează parcurgerea misiunilor şi apoi vă permite să urmăriţi reluarea pentru a vedea unde v-aţi descurcat bine şi unde aţi greşit. Dacă v-aţi descurcat bine, puteţi să vă lăudaţi cu filmuleţul la prieteni. Dacă aţi greşit, aveţi posibilitatea să puneţi stop şi să rejucaţi din punctul respectiv, scriind din nou istoria. Este mai mult decât un simplu quick save - quick load, şi în condiţiile în care Full Spectrum Warrior are puncte fixe de salvare, o astfel de opţiune de replay nu poate fi decât binevenită. Singurul joc recent care mai are o găselniţă asemănătoare, dar mai bine ancorată în gameplay, este Prince of Persia: Sands of Time, cu al său "Rewind".



ascuns după un obstacol din lumea jocului (după un colţ, după o maşină, după o ladă metalică), protecţia conferită de respectivul obstacol este absolută (cu excepţia lăzilor de lemn, care cedează după un timp). Nu există nici o şansă să îl omorâţi decât dacă aruncaţi o grenadă sau îl flancaţi. În FSW nu există conceptul de "lovitură norocoasă" sau de "risc acceptabil". În majoritatea cazurilor, dacă vă asumaţi un risc în joc, sfârşiţi cu soldaţi din echipă incapacitaţi sau chiar morţi. Ceea ce, orice mi-aţi spune, nu mi se pare realist. Această abstractizare transformă întreaga acţiune din joc într-un proces de recunoaştere de pattern-uri şi de aplicare repetitivă a aceloraşi soluţii în situaţii din ce în ce mai complexe, lăsând prea puţin loc pentru o abordare creativă. Poate că aşa funcţionează armata în viaţa reală, dar nu este suficient de fun pentru un joc.

În plus, dacă realism este ceea ce se dorea, ar fi trebuit să se meargă până la capăt. Nu înţeleg de ce soldaţii nu sunt în stare să arunce grenade mai departe decât aruncau colegele mele din liceu mingea de oină. Adică 15-20 de metri. Sau de ce grenadele M203 zboară în linie dreaptă, în loc să se ducă cu boltă cum ar fi normal.

Trebuie spus însă un lucru. Dacă acceptaţi convenţiile impuse şi priviţi FSW ca pe un puzzle cu tematică militară, şi nu ca pe un simulator, shooter sau RTS, veţi avea o experienţă incitantă. Grafica ajută mult, pentru că, deşi nu impresionează tehnic, este imersivă şi contureaza un univers credibil, dacă nu realist. Animaţiile excelente ale personajelor sunt completate de fizica Havok, oferind momente slow motion interesante în momentul morţii unui personaj. Ţăndările care sar din lăzi şi din ziduri, maşinile zgâlţâite de impactul gloanţelor, sunetele realiste, toate acestea întăresc impresia de conflict real şi creează adesea situaţii tensionante.

În opinia mea însă, realismul realizării contrastează cu realismul acţiunii propriu-zise, creând o discordanţă care scade din plăcerea de joc. Dar, avertizaţi fiind, sunt destul de multe şanse să apreciaţi Full Spectrum Warrior pentru ceea ce este, nu pentru ceea ce ar trebui să fie.

Adrian Dorobăţ

EVALUARE GENERALA

- \+ grafică de vârf
- \+ multiplayer cooperativ
- \+ sistem de replay
- \+ schemă de control fiabilă

- − prea puţină interactivitate

JOCURI ALTERNATIVE

Full Spectrum Warrior

SpecOps II

Rainbow Six: Raven Shield

VERDICT XTREMPC

Nu ceea ce mă aşteptam să fie **8**

Demis Hassabis, tânărul discipol al lui Peter Molyneaux, nu a reuşit să dea lovitura cu Republic: The Revolution. Este Evil Genius un progres sau un regres?

STIL

Evil Genius ne introduce cu succes într-o lume desprinsă parcă din filmele cu spioni din anii '60. Animaţiile şi muzica din meniuri vă vor face să vă gândiţi imediat la "ambalajul" tipic al peliculelor cu James Bond, iar stilul cartoon al graficii se potriveşte ca o mănuşă cu conceptul anacronic al jocului. Chiar şi numele organizaţiilor, acronime gen A.N.V.I.L. sau H.A.M.M.E.R., fac trimitere către acelaşi spirit al anilor '60, care însă s-ar putea dovedi mai atractiv pentru generaţia mai vârstnică de jucători decât pentru cei tineri.

Unul dintre acoliţii speciali disponibili

PREŢ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: ELIXIR STUDIOS • PUBLISHER: VU GAMES • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.HOWEVILAREYOU.COM

EVIL GENIUS

În fiecare dintre noi se ascunde un posibil geniu malefic

INTERACTIUNE

- construieşte o bază ascunsă în interiorul unui munte de pe o insulă exotică
- angajează o armată de slujitori loiali şi antrenează-i în diverse specializări
- extinde-ţi influenţa în întreaga lume şi concepe planuri pentru distrugerea ei

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium 4 1GHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 64MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

NU ŞTIU CÂŢI DINTRE VOI AU JUCAT DUNGEON KEEPER, dar eu l-am jucat şi mi-a plăcut suficient de mult încât gândul că se face un joc de acelaşi tip să îmi provoace fiori de plăcere pe şira spinării.

Conceptul Dungeon Keeper, aşa cum a fost el gândit de Bullfrog, este de a-l pune pe jucător în pielea eroului negativ, care trebuie să construiască şi să gestioneze un bârlog în care să poată face faţă forţelor binelui. Evil Genius are, în mare, aceeaşi mecanică de joc, doar că aplicată la un context mai modern şi ceva mai realist decât universul fantasy din Dungeon Keeper.

La început vă puteţi alege unul dintre cele trei genii malefice, dintre care unul este o femeie. Nu vă faceţi probleme, nu contează pe cine alegeţi, pentru că utilitatea acestui "avatar" în joc este extrem de limitată, şi, în plus, ei sunt lipsiţi de orice urmă de personalitate sau individualitate. Singurele diferenţe sunt de înfăţişare şi de henchman-ul cu care sunt dotaţi.

Acesta este chiar mai important decât "geniul malefic" care ar trebui să fie centrul jocului, pentru că henchman-ul capătă abilităţi speciale pe măsură ce creşte în nivel şi, în afară de "geniul malefic", este singurul personaj pe care îl puteţi controla direct în joc.

Da, aţi citit corect. Practic, în Evil Genius puteţi controla direct doar două personaje. Restul vă vor îndeplini directivele atunci când pot şi dacă au chef. Cei de la Elixir Studios au socotit că elimină micromanagementul atunci când conferă "soldaţilor" o voinţă proprie, dar acest lucru ar fi trebuit să fie însoţit şi de un AI capabil. Ceea ce nu prea este cazul în Evil Genius.

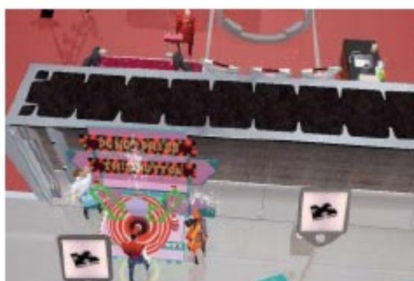
Şi, oricum, eliminarea micromanagementului a dus la crearea unor timpi morţi pentru jucător. Închipuiţi-vă că simpla construcţie a unei camere presupune ca unităţile jucătorului să se ducă să ia bani din camera seifului, cu banii să se ducă să cumpere materiale de la depozit (dinamită, presupun), cu care aruncă în aer muntele vulcanic în care este construită baza, pentru ca în final noua cameră să fie disponibilă. În tot acest timp puteţi să vă duceţi să vă faceţi o cafea, pentru că nu prea aveţi cu ce să vă ocupaţi timpul. Iar achiziţionarea de obiecte pentru fiecare cameră se face la fel de anevoios.

Problema principală nu este însă asta, ci faptul că, deşi Evil Genius are unul dintre cele mai bune


Chiar și unitățile proprii pot cădea pradă capcanelor.


Prada furgăsită de pe tot mapamondul este ascunsă într-o cameră păzită din adâncul bazei secrete.







STRATEGIE

"Evil Genius are, în mare, aceeași mecanică de joc, doar că aplicată la un context mai modern și ceva mai realist decât universul fantasy din Dungeon Keeper."

INGREDIENTUL MINUNE: UMOR

Informațiile disponibile înainte de apariția jocului m-au făcut să mă aștept la o abordare umoristică a conceptului de "god game". Umor există, dar în doze cam mici: modul în care acoliții torturează inamicii sau turiștii nevinovați, de exemplu, sau prezentarea realizărilor infame ale agenților din teritoriu ca scurte extrase amuzante din emisiuni radio. Dar, în rest, Evil Genius se ia mult prea în serios și este păcat de posibilitățile irosite: capcanele, misiunile în sine, relația cu turiștii, toate acestea ar fi putut să fie tratate în spectrul comic, dar nu au fost. Se poate spune că la capcane s-a încercat, dar, sincer, mie nu mi s-au părut foarte amuzante nici în combinații complexe.

sisteme de help in-game și un tutorial explicit, jucătorului nu îi este în final clar unde trebuie să fie plasată și cât de mare trebuie să fie o cameră, pentru că nu știe cum funcționează efectiv respectiva cameră sau care este rolul ei.

Astfel, va trebui să greșiți și să încercați din nou până învățați să lăsați spațiu pentru uși sau să lăsați loc de extindere la baraca soldaților, căci altfel vă veți blestema zilele mai târziu, când va trebui să distrugeți camere și să reorganizați interiorul.

Ceva mai târziu veți descoperi că micromanagementul a fost eliminat de unde nu trebuia. Tot este necesar să aveți grijă de multe aspecte, care de care mai plicticos. Fiecare trupete are cinci parametri pe care trebuie să îi urmăriți, scăderea acestora la zero având aspecte neplăcute: dezertarea, în cazul pierderii loialității, privitul tâmp în gol sau declanșarea capcanelor în cazul scăderii drastice a atenției/inteligenței din cauza lipsei de somn etc. Și, pe lângă că trebuie să aveți grijă de cei din tabăra proprie, mai trebuie să fiți și cu ochii pe inamici, cărora trebuie să le atașați manual și individual o "etichetă", care le spune subordonaților ce trebuie să facă atunci când îi văd: să îi lichideze, să îi captureze sau să îi zăpăcească de cap. Eu, personal, îmi doresc micromanagementul clasic înapoi, să pot controla fiecare personaj după gustul meu.

Pe lângă construcția și gestiunea bazei, care pot fi considerate partea tactică, mai există și partea strategică, în speță o hartă a globului ce seamănă cu modulul strategic din Republic: The Revolution. Aici vă puteți distribui subordonații în diferite zone, cu scopul de a fura bani, de a afla noi oportunități pentru fapte infame care să vă crească notorietatea sau pur și simplu pentru a vă pune în aplicare planurile malefice. Acum apare o nouă problemă, pentru că ambele moduri de joc se desfășoară simultan, în timp real, iar situația dintr-unul nu este evidentă în celălalt. Astfel, veți avea surpriza să trimiteți oamenii în misiune pe glob, să vă întoarceți să mai construiți ceva în bază și apoi, când reveniți la harta strategică, să nu mai găsiți decât un replay care vă arată cum au fost eliminați subordonații de un agent inamic, pentru că nu ați fost pe fază să îi puneți să se ascundă. Și să nu credeți că nu se poate întâmpla și invers, mai spre finalul jocului, când baza vă este atacată de valuri de inamici. Diferențele dintre Evil Genius și Republic: The Revolution sunt de suprafață, în fond acțiunea fiind aceeași, și, dacă v-a plăcut Revolution, o să vă placă și acesta. Din păcate, cei de la Elixir mai au de învățat că nu e de ajuns să ai o idee bună ca să faci un joc bun.

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALA

- + o doză rezonabilă de umor și originalitate
- − eroi negativi cu prea puțină personalitate
- − separare prea drastică între cele două moduri de joc
- − construcția bazei nu este suficient de intuitivă

JOCURI ALTERNATIVE

Evil Genius

Dungeon Keeper 2

Republic: The Revolution

VERDICT XTREMPC

Nu tocmai un eșec, dar nici o reușită **7**

Un joc care face parte dintr-un gen aproape dispărut sub avalanşa titlurilor de acţiune. Este însă al patrulea Myst jocul care să readucă la viaţă genul adventure?

Furtunile şi ceaţa sunt definitorii pentru Spire.

GHID INCORPORAT

Cea mai mare problemă pentru Revelation o reprezintă momentele în care pur şi simplu nu mai ştii ce să faci. Astfel de situaţii au fost însă anticipate, pentru că jocul include un ghid, organizat pe trei niveluri. Primul nivel oferă doar un indiciu criptic, mai obscur chiar decât puzzle-ul în sine. Cel de-al doilea vă arată ce şi cum să faceţi, dar nu este chiar soluţia completă. Rezolvarea este dată în al treilea nivel al ghidului, dar n-aş putea spune că este floare la ureche, nici măcar cu toate indicaţiile date. Cum tentaţia de a folosi un astfel de ghid este imensă, chiar şi pentru cei mai hotărâţi dintre jucători, el a fost "ascuns" în meniurile jocului. Trecerea de la un nivel la altul al indiciilor se face printr-un ecran care avertizează că plăcerea jocului ar putea fi micşorată prin consultarea acestui ajutor.



PREŢ: 29.9€ • **PRODUCĂTOR:** UBISOFT MONTREAL • **PUBLISHER:** UBISOFT • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION

MYST IV: REVELATION

Finalul unei poveşti începute acum 11 ani

INTERACTIUNE

- patru lumi diferite, cu puzzle-uri tematice
- gameplay simplu, bazat pe sistemul "point&click"

SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium III 700MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOC MULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

MI S-A ÎNTÂMPLAT DESTUL DE DES SĂ UIT DE SOMN, de mâncare, de mâţa care murea de foame sau de ieşirea programată cu prietenii pentru că eram prea concentrată asupra unui joc. Dar nici un alt titlu nu m-a ţinut lipită ore întregi de calculator aşa cum m-a ţinut seria Myst. Chiar de la primul Myst, am fost fascinată nu numai de grafică, dar mai ales de povestea realizată în aşa fel încât m-a ţinut pe jar până acum, la 11 ani de la lansarea originalului. Intriga se învârte în jurul familiei lui Atrus, reprezentant al unui populaţii dispărute, numite D'ni. Atrus posedă o abilitate specială (the Art): poate crea lumi (Ages) scriindu-le într-o carte şi le poate vizita cu ajutorul unei cărţi de legătură (Linking Book). Cei doi fii ai săi, Sirrus şi Achenar, pe care încearcă să-i înveţe Arta, preferă în schimb să prade şi să distrugă creaţiile lui Atrus. Drept pedeapsă, acesta hotărăşte să-i închidă în două lumi separate, în care, aparent, nu există o carte de legătură. Dezamăgit de băieţi, Atrus găseşte însă în fiica sa, Yeesha, un elev foarte conştiincios şi începe să o înveţe alfabetul D'ni. Cam în acest moment este reluată acţiunea în Myst IV, protagonist fiind acelaşi personaj din toate jocurile seriei, mut, fără nume şi figură, prietenul de încredere al lui Atrus. Rolul său iniţial este de a verifica dacă, după 20 de ani de prizonierat şi singurătate, Sirrus şi Achenar merită să fie eliberaţi. Doar că evenimentele se precipită când Yeesha dispare în mod misterios, iar cei doi fraţi scapă din lumile care îi ţineau prizonieri.

Cuvântul de ordine este răbdare, foarte multă răbdare. Myst IV nu este un joc pentru cei învăţaţi să împuşte în stânga şi în dreapta şi să termine în cinci-şase ore. De durat, durează cam 30-40 de ore, presupunând, desigur, că nu se apelează la indicii sau chiar la soluţia completă. Puzzle-urile nu constau în combinarea unor obiecte, ci se bazează în special pe manevrarea unor mecanisme şi a unor pârghii, cerând pe alocuri calităţi de inginer de drumuri şi poduri pentru a depista ordinea corectă a acţiunilor.

Cele patru lumi ale jocului sunt foarte diferite, nu numai din punct de vedere grafic, ci şi din perspectiva complexităţii puzzle-urilor. Dacă în primul nivel, Tomanha, lumea de reşedinţă a lui Atrus, cel mai greu a fost să învăţ limbi străine (în speţă alfabetul D'ni) pentru a deschide o uşă secretă, lucrurile nu au rămas aşa până la final. Din întunecatul Spire în preistoricul Haven şi apoi în utopica Serenia, puzzle-urile au devenit din ce în ce mai dificile, fiind nevoie nu numai de logică, ci şi de un grad foarte mare de atenţie la toate detaliile întâlnite. Mai ales că de cele mai multe ori nu ştiam ce caut, libertatea de mişcare oferită de joc fiind de multe ori o pacoste, nu un ajutor. Iar după ce am terminat lumile-închisoare Spire şi Haven mi s-au părut mai mult un pretext pentru a expune grafica deosebită, şi nu cu adevărat esenţiale pentru rezolvarea misterului lui Sirrus şi Achenar. Oricum, curiozitatea şi senzaţia de imersiune, de participare activă m-au făcut să trec peste parţiala lipsă de scop a periplului meu.

Una dintre cele mai mari critici aduse seriei Myst a fost faptul că puzzle-urile nu erau doar dificile, ci chiar obscure, fără vreo motivaţie logică aparentă. Nici

Unul dintre puzzle-urile care au toate șansele să distrugă cel puțin doi-trei neuroni.

Lucrurile nu sunt întotdeauna ceea ce par.

Scaunul-păianjen este un mecanism mult mai complicat decât pare.

Rezolvarea acestui puzzle necesită ureche muzicală și poate un cronometru.

Serenia aduce aminte de un paradis tropical.

WEB: WWW.MYSTREVELATION.COM/US/INDEX.HTML

AVENTURA

"Puzzle-urile nu constau în combinarea unor obiecte, ci se bazează în special pe manevrarea unor mecanisme și a unor pârghii."

INGREDIENTUL MINUNE: GRAFICA SI SUNET

Universul jocului este foarte detaliat realizat vizual, iar secvențele cinematice utilizează actori reali, nu personaje animate. Peisajele altădată statice sunt aduse la viață de frunze care cad, de ciclul zi-noapte și de păsările și animalele care își fac de cap prin desișuri. Nu este de mirare că producătorii au fost în stare să-i convingă pe conservatorii englezi să organizeze o expoziție de artă în care imaginile din Revelation au fost alăturate operelor unor artiști ca Picasso sau Dali.

Coloana sonoră este opera lui Peter Gabriel și Jack Wall, conținând câte o melodie pentru fiecare lume în parte, dar și sunete potrivite pentru obiectele din mediu. Lemnul chiar sună a lemn, metalul a metal, apa clipocește, pașii răsună diferit pe podele sau în iarbă.

Revelation nu scapă de acest blestem, doar că prezența enigmelor puse de dragul de a fi puse este mult mai mică. Demne de menționat ar fi partea în care trebuie să învârtiți trei roți pentru a scoate sunete de o anumită intensitate care să alerteze niște creaturi asemănătoare cu maimuțele, sau încercarea aproape imposibilă de a duce în palma-cursor un fel de puf de păpădie, ofrandă pentru un spirit călăuzitor în lumea viselor. Desigur, rezolvările nu vin mură în gură, ci trebuie puse cap la cap din numeroase indicii găsite în jurnalele celor doi frați sau integrate în mediul de joc. De mare ajutor în acest sens sunt obiectele din așa-zisul inventar: un aparat de fotografiat, un proiector pentru vizionarea pozelor și o amuletă care i-a aparținut Yeeshei, pe care o veți găsi la începutul jocului. Fotografiile s-au dovedit a fi un ajutor neprețuit, mai ales că uneori ar fi trebuit să mă întorc jumătate de joc doar pentru a revedea un posibil indiciu. Amuleta arată ce s-a întâmplat în anumite locuri, uneori oferind indicii pentru un puzzle, alteori doar adăugând substrat povestirii. Foarte util s-a dovedit a fi și modul "Zip", un fel de teleportare în locurile vizitate anterior, dar numai în cadrul aceleiași lumi.

Dincolo de poveste, de dificultatea puzzle-urilor, de logică sau de lipsa acesteia, ceea ce fascinează cu adevărat sunt grafica și sunetul. Cu ajutorul lor, Revelation devine un joc în care te pierzi cu totul și nu te mai saturi să admiri peisajele luxuriante din Haven sau piscurile încețoșate din Spire și nu te poți abține să nu duci cursorul deasupra unei frunze, pentru a o auzi foșnind ca o frunză adevărată, în timp ce o muzică spațială îți însoțește acțiunile. Este folosită și tehnica de trecere de la prim-plan la plan secundar, partea pe care se concentrează cursorul fiind mai clară, iar restul mai încețoșat.

Aș mai putea spune multe despre cât de mult te implică în poveste acest joc, în ciuda dificultății care îl poate aduce la capătul răbdării chiar și pe cel mai încăpățânat jucător. Totuși, odată atins sfârșitul acestei povești, motivele de a reveni la ea dispar. Dintre cele trei finale posibile, două se soldează cu o moarte nu tocmai naturală, iar cel de-al treilea vă va oferi ocazia de a rezolva ultimul și poate cel mai dificil puzzle. În rest însă rejucabilitatea este egală cu zero. Myst IV: Revelation nu este genul de joc pe care îl veți relua la nesfârșit, dar este o experiență extraordinară, un titlu care merită încercat nu numai de către fanii genului, ci și de cei care nu au mai avut de-a face până acum cu o astfel de provocare.

Anda Drăgnuță

EVALUARE GENERALA

- \+ grafică foarte detaliată
- \+ muzică deosebită pentru fiecare lume
- \+ ghid in-game organizat pe niveluri
- − unele puzzle-uri nu au nici o logică
- − rejucabilitate foarte scăzută

JOCURI ALTERNATIVE

Myst IV: Revelation

Myst

Syberia

VERDICT XTREMPC

Cu adevărat revelator pentru seria Myst **9**


Multe schimbări, dar nu foarte benefice pentru renumele lui Larry.


Masochismul este la el acasă.








Maimuța este tare pricepută la aruncat monede în pahar.

PREȚ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: HIGH VOLTAGE • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.LEISURESUITLARRY.COM

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Continuarea unei serii controversate

INTERACTIUNE

- minijocuri care înlocuiesc puzzle-urile
- combinație de control pe tastatură și mouse

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

LARRY LAFFER, RATATUL AFLAT ÎN permanentă căutare de aventuri sexuale, a fost unul dintre personajele de joc care mi-a plăcut cel mai mult, ca și seria al cărei protagonist este. Iar când am aflat că nesimțitul, dar simpaticul Larry va ieși din nou la agățat după un deceniu de lâncezeală, am crezut că noul joc se va ridica la înălțimea seriei al cărei moștenitor se vrea a fi.

Cel mai nou titlu care readuce în atenție aventurile lui Larry vine cu numeroase modificări, dar mare parte din ele nu se pot numi îmbunătățiri. Un câștig este doar trecerea la grafica 3D, care subliniază cu succes curbele apetisante ale celor 20 de fete care pot fi agățate în timpul jocului. În rest, Magna Cum Laude face parte doar cu numele din seria Leisure Suit Larry. Nici măcar Larry nu mai este Larry, ci este vorba despre nepotul acestuia, Larry Lovage. Fetele îl urăsc, școala merge prost, astfel că Larry cel tânăr trebuie să termine cu bine colegiul și să reușească să intre într-un concurs TV de întâlniri, numit Swingles, care să-i asigure împlinirea "sentimentală".

Desigur, pentru a reuși să participe la Swingles, Larry cel cu capul mare și replici cretine trebuie să-și dovedească aptitudinile de Don Juan. În cazul jocurilor din seria clasică, în acest moment interveneau tot felul de puzzle-uri, rezolvarea lor însemnând încă un pas în cucerirea fetei. Puzzle-urile care constituiau adevărate provocări au fost însă înlocuite cu minijocuri, care de care mai stupid. Coordonarea mână-ochi este de ajuns pentru ca Larry să câștige un concurs de aruncat monede în pahar, o întrecere de salturi pe strapontină sau să-i dea cât mai repede la fund cu paleta de muște unei tipese masochiste. Jocurile îi măresc sau îi scad lui Larry încrederea în forțele sale de Casanova și sunt chiar amuzante la început. Discuția cu o fată este tot un joc, în care un spermatozoid zâmbăreț trebuie să ocolească obstacole roșii și să le nimerească pe cele verzi pentru a umple un indicator în formă de inimă. Barierele roșii înseamnă că Larry va spune ceva urât sau va da vânturi în nasul fetei, în timp ce obstacolele verzi înseamnă o replică plăcută. Dialogurile constituiau o sursă importantă a umorului în seria clasică, dar aici umor înseamnă folosirea unui limbaj fără perdea. Râsul este stârnit până la urmă de personaje în sine, de la stripteuze (care umblă în costum de baie prin campus) până la lesbiene și masochiste, dar și de comportamentul care expune fără echivoc orientarea sexuală.

Un alt motiv de frustrare, pe lângă cele expuse până acum, sunt timpii de încărcare. După un minut de joc, urmează 30 de secunde de încărcare. Și tot așa, până când nici măcar personajele feminine foarte dezbrăcate nu mai reprezintă un motiv pentru a suporta un ecran de trecere dintr-o zonă în alta a jocului.

Per total, un titlu care se anunța promițător, dar care ratează îngrozitor, reducându-se la joculețe stupide și replici fără sare și piper. Dacă sunteți genul care se înnebunește după fete virtuale, Magna Cum Laude este într-adevăr satisfăcător. Pentru fanii seriei însă, doar grafica 3D ar fi un eventual motiv să se apuce de acest joc.

Anda Drăgnuță

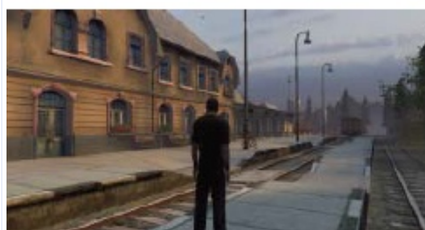
VERDICTXTREMPC

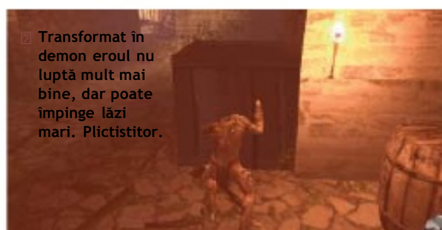
Larry s-a făcut de rușine **6**

Un cocktail interesant de genuri, care însă nu se ridică la înălţimea ambiţiilor sale


Luptele pot deveni interesante, dar nu întotdeauna.


Există atât arme medievale, cât şi unele moderne.




Transformat în demon eroul nu luptă mult mai bine, dar poate împinge lăzi mari. Plictistitor.

PREŢ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: BLACK ELEMENT • PUBLISHER: CENEGA • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.SHADE-GAME.COM ACŢIUNE

SHADE: WRATH OF ANGELS

Îngerii sunt mânioşi, noi doar puţin derutaţi

INTERACTIUNE

- aproximativ 30 de niveluri, împrăştiate în patru lumi distincte
- erou ce se poate transforma în demon atunci când doreşte

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 700MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** -0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

SHADE ÎNCEPE CU UN OM SINGUR, într-o gară ce nu dă nici un semn de viaţă. Zidurile clădirii dau semne de uzură, uşile par să nu mai fi fost spălate de un secol, o bicicletă sprijinită de un stâlp sugerează că pustietatea locului este nenaturală, câteva frunze plutesc prin aer purtate de o adiere uşoară, iar cerul este încă luminos, deşi un nor greu acoperă orizontul. Pentru câteva secunde preţioase, aţi putea crede că acesta este un joc bun. Şi, dacă nu ar fi trebuit niciodată să părăsim acea gară mică, probabil că şi ar fi fost. Numai că nu s-ar fi numit joc, ci spaţiu de meditaţie metafizică.

Lăsând la o parte meditaţia, am plecat în căutarea jocului, şi aici am greşit. Jocul nu merită. El depune eforturi să combine Tomb Raider, Silent Hill şi Blade of Darkness într-o singură experienţă, dar îşi ratează cam toate ţintele. Dacă nu ar fi fost ocazionalele peisaje inspirate, aşa cum este cel de la început, şi unele momente în care lupta cu săbii funcţionează chiar aşa cum ar trebui, nu ar fi nimic de recomandat la el. Păcat, pentru că nu se poate spune că una dintre componentele sale este în mod fatal şi iremediabil defectă, ci mai curând că fiecare dintre ele este suficient de imperfectă, încât, chiar şi atunci când sunt puse toate împreună, pachetul este incapabil să impresioneze.

Shade nu este produs de nişte amatori. Din punct de vedere tehnic este bine pus la punct, iar grafica demonstrează inspiraţie şi multă muncă. Păcatul său este că se bazează pe câteva reţete care fie că sunt expirate de mult, fie că sunt făcute ineficiente din cauza unor mici scăpări. Ca exemplu, să luăm săritul de pe o platformă înaltă pe alta. Mulţi au impresia că este interesant doar pentru că a fost în Tomb Raider, iar Tomb Raider a avut succes, dar realitatea este că Tomb Raider a avut succes din alte motive. Săriturile cu potenţial mortal nu sunt amuzante, mai ales atunci când nu poţi salva oricând, iar personajul mai ratează uneori să se agaţe de platforma la care trebuie să ajungă, deşi altă dată, în aceleaşi condiţii, a reuşit.

Puzzle-urile, deşi constau, în mare parte, în găsirea unor butoane, pot fi diabolic de dificile uneori şi vă pot bloca timp de minute întregi, de parcă aţi juca Myst, şi nu un titlu de acţiune. Lupta este dezamăgitoare în primul rând pentru că impactul loviturilor nu este vizibil, deci şi satisfacţia este egală cu zero, iar AI-ul inamicilor este extrem de limitat. Dacă treceţi peste o linie invizibilă, nu vă mai urmează, iar dacă staţi în poziţie defensivă, nu observă, lovind inutil în blocaj şi expunându-se contraatacului. Mai neplăcut este că trebuie să ţineţi cont de aceste aspecte, altfel nu aveţi cum să câştigaţi bătăliile.

Singurul aspect care chiar nu are nici un merit este povestea. Expusă pe parcursul unor chinuitor de lungi secvenţe neinteractive (căci cinematice nu pot fi numite), ea rămâne mereu confuză şi este oricum prea stupidă pentru a conta.

Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMPC

Atmosfera este reuşită, dar jocul suferă **6**





Un joc care combină Need for Speed cu Destruction Derby şi le duce pe amândouă la extrem









PREŢ: 41.9€ • PRODUCĂTOR: CRITERION • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.EAGAMES.COM RACING

BURNOUT 3: TAKEDOWN

Credeaţi că ştiţi ce este viteza? Acest joc vă va demonstra că vă înşelaţi.

ÎN MAJORITATEA JOCURILOR DE CURSE ciocnirea de o altă maşină este un eveniment nedorit, ale cărui rezultate nu pot fi decât negative. Nu şi în Burnout 3. Graţie sistemului fizic conceput pentru a amplifica efectul loviturilor, graficii senzaţionale şi, nu în ultimul rând, unor găselniţe de gameplay care recompensează agresivitatea, ciocnirile din joc sunt atât de spectaculoase încât le veţi căuta întotdeauna, chiar şi atunci când nu sunt absolut necesare.

În modurile de joc tradiţionale, în care pentru a câştiga trebuie să treci primul linia de sosire, este în teorie posibil să câştigi fără a avea parte de nici o ciocnire. În practică însă, asta se întâmplă destul de rar, din mai multe motive. În primul rând, Burnout 3 este un joc rapid. Foarte, foarte rapid. Uitaţi de Need for Speed, uitaţi de Moto GP şi de orice alt titlu care v-a creat senzaţia că vă deplasaţi cu o viteză foarte mare. Burnout 3 este de câteva ori mai rapid decât oricare dintre ele. Primele maşini din joc sunt destul de blânde atâta timp cât nu este declanşat boost-ul, dar sub influenţa acestuia se transformă instantaneu în bolizi nebuni, care trec prin decor la viteze de neînţeles. Şi, cum vă obişnuiţi cu ele, sunt urmate de altele mai iuţi, şi apoi de altele şi mai iuţi de atât, până când, la final, vitezele sunt atât de ridicole încât creează senzaţia că totul este complet scăpat de sub control.

Boost-ul nu este bazat pe un rezervor limitat, ca sistemul NOS din Need for Speed Underground, ci este dependent de acţiunile jucătorului. Mersul pe contrasens, evitarea la limită a altor maşini şi alte câteva astfel de manevre riscante reumplu rezervorul, în timp ce aruncarea adversarilor de pe traseu măreşte dimensiunea acestuia. Acesta este încă un motiv pentru a căuta ciocnirile; accidentând un adversar nu numai că îl scoateţi de pe traseu pentru câteva secunde preţioase, dar căpătaţi şi un bonus de energie.

Un alt motiv este acela că ciocnirile pur şi simplu arată bine. Traseele sunt circulate şi de maşini obişnuite, ceea ce, date fiind vitezele din joc, poate duce la accidente halucinante, implicând mai multe maşini şi o mulţime de scântei. De frumuseţea accidentelor profită două dintre modurile de joc, Road Rage şi Crash. În Road Rage traseul conţine un număr nelimitat de maşini marcate ca ţinte, iar obţinerea de medalii necesită eliminarea mai multora dintre ele înainte ca timpul să expire sau maşina jucătorului să se distrugă complet. În modul Crash accidentarea oricărui vehicol dă puncte, dar după prima ciocnire maşina jucătorului este incapacitată, aşa că acesta trebuie să îşi aleagă bine momentul loviturii. Practic, evenimentele de acest tip constau din intersecţii în care trebuie să vă aruncaţi cu viteză maximă, încercând să colectaţi cât mai multe bonusuri şi să provocaţi accidente cât mai mari.

Un alt element de care trebuie ţinut cont, mai ales în modul Crash, este sistemul aftertouch. Acesta aduce puţin din Max Payne în Burnout, pentru că oferă posibilitatea de a încetini timpul prin apăsarea unui buton, dar numai după o ciocnire. Maşina (sau ce-a mai rămas din ea) încă mai poate fi manevrată în acest mod, existând posibilitatea de a implica astfel încă un vehicol în accident.

Toate tipurile de joc sunt disponibile atât în single player, într-o campanie structurată ca o carieră care vă permite să avansaţi în direcţia care vă interesează mai mult, dar şi în multiplayer, cu oarece modificări. Dacă nu ar fi fost faptul că AI-ul trişează, nerămânând niciodată prea mult în urmă oricât de bine ar conduce jucătorul, lui Burnout 3 nu i s-ar putea reproşa aproape nimic. Coloana sonoră nu are energia celei din Need for Speed Underground, iar DJ-ul care prezintă cursele este cam enervant, dar acestea sunt doar detalii care nu pot să scadă prea mult din meritele acestui joc excelent.

Bogdan Bridinel

SISTEM NECESAR
- PlayStation2

VERDICT XTREMPC
Pur şi simplu cel mai bun din genul său **9**

NOILE AVENTURI ALE LUI GORDON FREEMAN

Gordon Freeman privea fascinat la un trup fără cap. O pereche de picioare bronzate se conturau îmbietor până la o pereche de jeanşi tăiaţi scurt, la limita decenţei. Mai departe, un maieu verde-militar încerca fără succes să stopeze entuziasmul vertical al unei perechi de sâni ce împodobeau pieptul cabrat al posesoarei. Capul şi mâinile îi erau vârâte adânc în măruntaiele caroseriei pe care încerca să o repare.
- Vizita ta are vreun scop anume sau ai venit doar să te holbezi? zise Alyx Vance. Pentru că aş putea să îţi trimit o poză, ca să te scutesc pe viitor de drumul până aici.
- O poză ar fi un prim pas interesant, zise Gordon. De unde ai ştiut că sunt eu?
- Eşti singurul din baza asta care este suficient de paranoic încât să umble îmbrăcat tot timpul cu costumul de protecţie. Chiar mă întrebam dacă măcar când te culci îl dai jos.
- Există o modalitate de a afla, dacă eşti suficient de curioasă, zâmbi galeş Gordon.

O mână dotată cu o cheie franceză ieşi de sub caroserie şi îl pocni în fluierul piciorului. În lipsa protecţiei oferită de costum, lovitura s-ar fi soldat cu oase rupte, dar ca atare impactul se dispersă inofensiv. Ceea ce nu îl opri pe Gordon să se vaite.
- Hei! Fără lovituri sub centură! Şi asta include şi membrele inferioare.

Păşind preventiv în afara razei de acţiune a cheii franceze, Gordon continuă discuţia:
- Nu vrei să ştii ce am făcut azi?
- Ce ai făcut azi, Gordon? veni întrebarea pe un ton ce sugera fie o iritare crescândă, fie un efort depus la strângerea unei piuliţe. Prima variantă având o probabilitate mai ridicată decât a doua.
- Am făcut un tur al bazei cu grupul fotomodelelor care beau apă plată cu lămâie. Închipuieşte-ţi, eu, un savant de excepţie, una dintre minţile strălucite ale generaţiei mele, am ajuns un simplu ghid turistic! se ambală Gordon.

Şi, la un moment dat, una dintre ele m-a întrebat unde ţinem monştrii extratereştri. I-am zis să nu mă ia la mişto. Black Mesa se ocupă de experimente ştiinţifice serioase. Nu există monştri extratereştri. Nu?

Disperarea care se strecurase în glasul lui Gordon o făcu pe Alyx să replice pe un ton liniştitor:
- Nu, nu există monştri extratereştri. Şi nici oameni misterioşi în costume gri care coordonează totul din umbră. Parcă te vindecasei de închipuirile astea.
- Da, ar fi păcat de toate şedinţele de psihoterapie dacă aş lua-o razna din nou, nu? zâmbi Gordon nesigur. Oricum, motivul pentru care venisem aici era să te invit la o prăjitură la cantină. Am înţeles că au nişte eclere cu ness foarte bune. Ce zici?
- Sună interesant, zise Alyx, extrăgându-se de sub caroseria maşinii. Părul tuns băieţeşte se iţea de sub şi peste o banderolă ce o ferea de transpiraţia care altfel i-ar fi intrat în ochi. Când consideri că mi-ai admirat suficient decolteul, poate îmi întinzi o mână să mă ajuţi să mă ridic, zâmbi Alyx.

Gordon se scutură din reverie şi se conformă.

***

- Cred că trebuie să mai faci o vizită la psihiatru, zise Alyx.
- Sunt în regulă, totul e OK, zise Gordon jucându-se cu linguriţa printre resturile eclerului din farfurie.
- OK?! izbucni Alyx. Când s-au stins luminile pentru câteva secunde în lift ai început să scâncești ca un copil. Şi mai înainte, când era să omori în bătaie pisica bucătarului?! Ceea ce îmi aduce aminte... nu ţi s-a părut că eclerul are un gust ciudat?
- Pisica aia mi-a sărit în braţe prin surprindere, zise printre dinţi Gordon. Nu-mi plac surprizele.

Scoase un borcan cu pilule din buzunar, scutură una în palmă şi o înghiţi cu puţină Cola. După care reveni asupra deciziei şi mai înghiţi trei.
- Sunt pentru anxietate, explică el. Cinci minute şi totul o să fie roz şi simpatic. Mai ales tu, zise Gordon şi zâmbi angelic.
- Nu ai luat cam multe deja?! se îngrijoră Alyx.
- E o urgenţă, se eschivă Gordon. Oricum, care e faza cu căderile de curent? Încep să am o senzaţie de deja-vu.
- Nu cred că e cazul să intri în panică, probabil o defecţiune minoră, zise Alyx.

În momentul următor luminile începură să pâlpâie spectral, după care se stinseră şi rămaseră stinse. O alarmă se trezi singură pe întuneric şi începu să se vaite lugubru.
- OK, Gordon, cred că acum poţi să intri în panică, zise Alyx.
- De ce? veni replica acestuia pe un ton care sugera serenitatea deplină ce nu poate proveni decât dintr-o supradoză de calmante. Întunericul e romantic. Aş putea sta aici pentru totdeauna, doar ţinându-te de mână.
- Unu, ăla e piciorul, şi doi, ce cauţi sub masă?! Ce trebuie să înţelegi este că tot ce credeai tu că a fost o închipuire s-a întâmplat în realitate, zise Alyx, extrăgându-l de sub masă. Şi asta nu e tot. Compania a păstrat specimene din toate creaturile extraterestre ca să le studieze. De asta ai fost ţinut departe de laboratoare în tot timpul ăsta. Dar mi-e teamă că ceva este foarte în neregulă acum. Cred că ar fi bine să părăsim baza. Gordon?!

Gordon arăta ca un om care căzuse într-un bazin cu apă rece, după care fusese anunţat nonşalant că bazinul e plin cu piranha.
- C-cum..? Cine...? Unde...? De ce...?
- Nu e timp de explicaţii acum. Trebuie să mergem, zise Alyx, luându-l de mână şi trăgându-l după ea pe coridor.

Mai de voie, mai de nevoie, Gordon o urmă. Ceva cu multe picioruşe mici se făcu auzit tropotind prin conducta de ventilaţie ce şerpuia pe deasupra capetelor lor. Gordon apăsă disperat pe butonul liftului, dar sosirea acestuia îi amplifică şi mai mult teroarea. Deşi uşile nu se deschideau de tot, printre ele se vedea cum cabina liftului devenise o adevărată baie de sânge.
- Cred că mai bine o luăm pe scări, zise Alyx.

Neonul din casa scărilor pâlpâia anemic. De undeva de sus se auzi un geamăt ce sfârşi cu un plescăit visceral.
- Ce-a fost asta? gâfâi Gordon cu ochii cât cepele.
- Vrei să aştepţi să afli? ţipă Alyx. Hai mai repede!

Nu apucară să coboare decât un etaj, pentru că la următorul dădură nas în nas cu un paznic care avea un crab extraterestru instalat pe cap. Crabul pulsa greţos, iar când paznicul deschise gura, un val de sânge i se revărsă negru şi lipicios pe piept.
- Gordon! ţipă Alyx. Fă ceva.

Gordon scoase un chiţăit de şoarece prins în capcană şi se uită de jur împrejur după o armă. Încastrat în perete după un geam transparent zări un topor de pompieri.
- Fugi! strigă. Îl ţin eu pe loc.

În timp ce Alyx deschidea uşa şi se strecura în interior, iar monstruozitatea se apropia cu paşi de zombie de Gordon, acesta strânse din dinţi şi trase un pumn în geamul de protecţie. Geamul rezistă eroic.

Creatura scoase un sunet ca o erupţie de vulcan noroios şi se apropie ameninţătoare. Disperat, Gordon lovi cu amândoi pumnii, cu cotul, cu umărul şi în final cu piciorul. Geamul cedă şi se făcu ţăndări "de nervi". Gordon înşfăcă toporul şi lovi creatura în meclă. Fără nici un efect vizibil, pentru că toporul fusese înlocuit cu o replică de plastic, mult mai ieftină decât originalul, dar şi mult mai ineficientă.

Înjurându-i pe cei care îşi îndesaseră probabil banii din fondurile bazei în propriile buzunare, Gordon se retrase pe uşa pe care se refugiase şi Alyx, care nu se zărea nicăieri.
- Alyx! răcni Gordon alergând pe coridoare pustii.

Toate uşile pe care le încercă erau închise. În spatele lui apăru un savant cu un crab pe figură. Capacul unei guri de ventilaţie de la nivelul podelei fu aruncat violent în afară şi un alt zombificat apăru de-abuşilea din interior.

Gordon alergă disperat spre capătul coridorului şi ajunse la ultima uşă exact când luminile se stinseră din nou. Din fericire, uşa era deschisă, astfel că Gordon intră şi baricadă uşa cu un scaun, după care se aşeză pe el. Cineva încercă clanţa, fără succes.
- Pleacă! urlă Gordon. Nu e nimeni acasă!

În bezna din încăpere se auzi un sunet care ar fi putut fi un chicotit.
- Cine e acolo?! se agită Gordon. Dacă se apropie cineva, muşc!

În momentul următor toate luminile se aprinseră orbitor şi o duzină de oameni urlară în cor "Surprizăăăăăăăăăăă!", după care începură să cânte "La Mulţi Ani". În fruntea lor era Alyx, care râdea de se prăpădea. Cineva îi aruncă în braţe o machetă de latex a unui crab pe care o respinse din reflex direct în tortul de pe masă, stârnind o nouă serie de râsete.
- OK, OK, m-aţi avut la faza asta, recunoscu Gordon. Mai ales cei doi de pe coridor, la final, foarte realişti. Cine erau?
- Gordon?! se miră Alyx. Suntem toţi aici, nu mai e nimeni pe afară.

Clanţa uşii se zmunci violent. Luminile se stinseră din nou. Cineva începu să ţipe isteric.